

FUNDADA en mil novecientos **sesenta** y cuatro

EL WENDIGO

275
pts

AÑO **19** • PRIMAVERA

NUMERO

55

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Dirige: FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU. Diseño: ARTURO RODRIGUEZ.
Corrección y traducción: SOFIA CARLOTA. Imprime: GRAFICAS CAREAGA, S.A. (Avilés/Salinas).
Publicación Amateur. Depósito Legal: M-3.382/1977. SE ADMITEN COLABORACIONES.
SUSCRIPCIONES: 1 año (4 números): 1.000 pts. 2 años (8 números): 2.000 pts. Transferencias: «El
Wendigo» c/c 716.271 BANESTO-Urbana-Paseo Begoña. Dirígete a: Apdo. de Correos 461 - Gijón.

sumario

Editorial	3
A Carlos Giménez, con amor Faustino Rodríguez Arbesú	4
Morrison Asylum Germán Menéndez y Norman Fernández	5
Van Hamme: en desagravio Faustino R. Arbesú	8
Crítica, mentira y tebeos Florentino Flórez	10
Omaha: los gatos también lloran Jordi Juanmartí y Javier Riva	12
Rebelde sin causa Fernando Cuesta	15
Terry Gilliam Sofía Carlota Rodríguez	30
La historieta cubana Manuel Pérez Alfaro	32
Tres cuartos de hora con Louise Simonson Jordi Juanmartí	34
Cuando la historia se viste de tebeo del bueno Ramón F. Pérez Meana	36
La naturaleza de la bestia Juan José Pérez y Norman Fernández	38
Los Premios Haxtur y la Fábrica Moreda-Gijón Faustino R. Arbesú	41

DIBUJAN

Guión, dibujo, tinta: Juan José Pérez «Juanjo»
«Un hombre lobo americano en América»
José González Márquez: «Race»
Andrea Parissi: «Rub DO2»
Guión: Jesús Mañoso. Dibujo: Delio Tolivia
«La invasión»

PORTADA

Florentino Flórez

CONTRAPORTADA

Juan María Viver

editorial

¿Otra crisis del mercado?

Se rumorea, se comenta... algo creemos ver entre bastidores. Parece ser que de nuevo nos encontramos ante los inicios de una crisis del mercado del cómic y más concretamente, del de los comic-book. Verdad es que no nos coge de sorpresa pues ya la habíamos anunciado, pero no por eso nos es ajena y no deja de producirnos cierta perplejidad y acusado malestar.

El lanzamiento a «tumba abierta» en la edición de nuevas colecciones de comic-book, de la editorial puntera en nuestro país en estas lides (en cantidad, no en calidad), no podía conducir a otro resultado.

¿Resultado premeditado?... No poseemos información suficiente para poder afirmarlo, pero lo cierto es que la competencia comenzaba a ser molesta, especialmente porque han desarrollado líneas editoriales de mayor calidad, más adultas, con mejor selección y que, a medio plazo iban a imponerse, o cuando menos desplazarían una parte importante del elenco consumidor hacia ellas. Algo de esto ya debía de haberse producido hace algún tiempo (¿un par de años?) para que se hayan arriesgado en una política de sobresaturación de mercado tan peligrosa, que incluso pudo producir el fenómeno de «boomerang» y volverse en contra de sus creadores. Parece que no va a ser así, que la línea del mercado va por los derroteros que se establecieron hace unos seis o siete años.

Al final los perjudicados seremos nosotros, los lectores, esperemos que todo sea una falsa alarma y que estemos equivocados en nuestras apreciaciones; ¡lo deseamos fervientemente!

EL WENDIGO

A Carlos Giménez, con amor

Hace unos años, cuando se iba a editar «Rambla arriba, Rambla abajo» de Carlos Giménez, este autor, a través de Lorenzo Díaz que por aquel entonces militaba en «Ediciones de la Torre», me pidió que le escribiera un prólogo o introducción a esta edición. Con buenas palabras me negué a hacerlo. Suelo escribir aquello que pienso y no me parecía oportuno hacer el prólogo de una obra en la que no había encontrado interés, máxime cuando siempre he pensado, y sigo pensando, que Carlos Giménez no ha obtenido nunca los beneficios — económicos y de reconocimiento — que se merece por su obra, que es un autor infravalorado por la crítica — si es que se puede llamar por este nombre a los escritos que ahí pululan — por los editores, los medios de comunicación y como resultado por el público consumidor, tan manipulable y manipulado por todos ellos.

Faustino R. Arbesú

La imprescindible
lectura continuada

Recientemente he estado revisando algunos de sus trabajos, de los que no tenía muy buena opinión y me he encontrado con la sorpresa de que en la citada obra existían pasajes que desconocía. Me

explico: Este trabajo lo había seguido a través de la revista que lo publicaba, por tanto fraccionado, y por lo que ahora compruebo, alguno de los capítulos los había perdido, con toda seguridad por la falta de interés en la obra que otros pasajes me había producido. Ahora compruebo, que de haberla leído completa jamás hubiera rechazado aquél ofrecimiento. Existen en ella, como en toda la obra de este autor con excepción de «Bandolero», momentos sublimes, de un gran contenido poético y de una capacidad de comunicación que difícilmente se pueden encontrar en este medio de comunicación fuera de su pluma, más allá de sus imágenes.

Giménez en «Rambla arriba, Rambla abajo» vuelve a demostrar, una vez más, que es el gran autor de lo cotidiano, de lo intrascendente, de las pequeñas pero grandes historias... de lo HUMANO. Su sensibilidad para engrandecer esas pequeñas cosas me sorprende continuamente, me llega a lo más profundo de mis sentimientos, me conmueve y conmueve.

Su capacidad para amar

Carlos con unas pocas viñetas, es capaz de comunicar más sentimiento, más pasión, que otros autores con toda su obra. ¿Dónde está el milagro? Pienso que reside en dos factores principalmente.

- Es un perfecto conocedor del lenguaje del cómic, es más, es investigador de él, pero a diferencia del clásico teórico de universidad, él no sólo investiga y encuentra nuevas soluciones; hace lo que es más importante: las lleva al papel y las hace funcionar, demostrando con ello la clásica pero imprescindible «perogrullada» de que «el movimiento sólo se demuestra cuando algo se mueve».

- Es un hombre con gran sentimiento, que no sólo hace su trabajo con el cerebro, con el intelecto. En su obra, como en la de un Chaplin o un Ford, se rastrea un gran contenido humano, su enorme y honda sensibilidad para plasmar con unos pocos detalles, todo el mundo de vivencias de un ser humano, de un personaje secundario, que apenas esbozado ya lo sabemos todo sobre él, por lo que nos conmueve. Esto sólo se logra, si el autor es un ser sensible con profunda capacidad para AMAR.

Dicen que fue Confucio el que aventuró aquello de que «una imagen...», es posible, pero por si alguien lo duda, exponemos unas imágenes de esta obra que por sí solas se expresan mejor que un servidor con toda la palabrería escrita.



Morrison Asylum

Grant Morrison es uno de los guionistas más de moda actualmente. Su llegada definitiva a nuestro país no pudo ser más prometedora: los primeros números de «Animal Man» (finalistas de los HAXTUR al Mejor Guión en 1990) despertaron por igual admiración e interés. El primer aviso negativo llegó con «Arkham Asylum» y, lamentablemente, los posteriores episodios de «Animal Man», «Gothic» y su «Doom Patrol» han confirmado que Morrison es un guionista con buenas aptitudes pero que parece tener más cara que ganas de trabajar.

Lo cierto es que hace tiempo que deberíamos haber publicado un artículo sobre Morrison, pero lo hemos ido posponiendo porque en EL WENDIGO no nos agrada tener que mostrar las deficiencias de autores que tratan de realizar su trabajo lo mejor que saben (aunque en este caso sea muy discutible). Al final lo hemos hecho porque nos gusta todavía menos el que se promocionen obras mediocres como si fuesen geniales y que, de paso, se tome al lector por imbécil. Claro que, a pesar de todo, es posible que Morrison sea de verdad un autor genial, pues existe un dato que nos hemos olvidado de comentar: es inglés, y todos sabemos que, actualmente, cualquier autor de historias procedente del Reino Unido es «cojonudo» por definición: «Epic publica, por fin, «The Last American» de Wagner, Grant y McMahon, todos ingleses, por lo que habrá que comprarlo» (Krazy Comics).

Batman underground

«**a**rkham Asylum» fue, en parte, la obra en la que se cimentó la fama de Grant Morrison como guionista innovador. Y es que tiene todas las características para gustar a aquellos que apenas han leído nunca un tebeo, y mucho menos de super-héroes, y que consideraban la «Batmanía» de entonces como un grave peligro para la civilización europea; justo como ocurre con cualquier manifestación o producto que nos llegue de los USA, excepción hecha de las sacrosantas siglas de la NATO, que parecen ser la única cultura norteamericana que aceptan sin reservas nuestros intelectuales.

En este panorama apareció «Arkham Asylum» realizada por dos ingleses que además son artistas (autores de teatro, músicos de jazz, pintores, etc.) y que ganan premios y reconocimientos en distintos certámenes europeos.

Además la obra tiene por objeto, según su autor, «matar a Batman, acabar con su mito... «si estás hasta las narices de la película, esto es lo que debes leer». Si a esto unimos su presentación en tapa dura (que queda muy bien en las estanterías) y el grafismo de McKean, si no atractivo si, por lo menos, raro, no es de extrañar que la obra tuviera una difusión muy superior a sus méritos reales.

Todo esto lo podríamos resumir en aquella antológica frase que le dedicó el diario El País: «... más que un cómic, una obra de arte».

¿Qué queda de todo esto para un aficionado que, después de gastarse mil novecientas setenta y cinco pesetas, espera encontrarse con un producto, por lo menos, digno? Pues, la verdad, en nuestra opinión, muy poca cosa.

Lo más «bondadoso» que se puede decir de «Arkham Asylum» es que se trata de una novela ilustrada en la que la parte gráfica crea un ambiente para que se desarrolle la literaria; pero esto —aparte de no ser correcto— ya sería mucho a favor de una obra en la que las pretensiones de intelectualidad ahogan todo intento de narración coherente.

Grant Morrison nos presenta su «Asylum» en dos frentes paralelos, uno es un flashback protagonizado por Amadeus Arkham (el fundador del manicomio-prisión) y el otro es el peregrinaje de Batman a través de una rebelión de locos capitaneados por el Joker; éstas dos líneas se fundirían, al final, en una especie de apoteosis de la locura.



Lo que ocurre (como dice el propio Dave McKean en el *Cómic Scene* n° 5) es que el «libro no tiene cimientos», pero no es porque a nadie le interese si Batman es un psicópata o no, sino porque tanto guionista como ilustrador demuestran una total ineptitud a la hora de plasmar una idea en imágenes, es decir narrar.

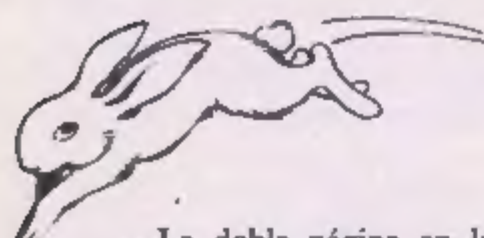
Abriendo el libro por cualquier página podemos comprobar la nula relación entre letras y dibujos: al texto «se me acabaron los cigarrillos franceses en medio del Atlántico», corresponde una gran viñeta vertical en la que no tenemos muy claro si está pintado un huevo frito, una puesta de sol o una mancha en la pared. Hecho que se repite en multitud de casos más. Aunque algunas veces, echándole mucha buena voluntad, se puede interpretar algo entre el enmarañado estilo de McKean. Pero lo cierto es que la norma general parece consistir en que escritor e ilustrador desbarren cada uno por su lado sin concretar en nada y sin ni siquiera conseguir que la obra, bien a nivel de textos o de imágenes, sea, al menos, sugerente (cosa que sí consiguieron Gaiman y el mismo McKean en «Orquídea Negra»).

Como no disponemos del libro de claves del que Morrison debió dotar a aquellos que calificaron «Arkham Asylum» de obra de arte, podemos escoger unos cuantos ejemplos esclarecedores:

—Los personajes están siempre plasmados como una especie de manchones difusos (sobre todo Batman, que nunca pasa de ser un borrón) y cuando tenemos la «suerte» de que McKean se digne a dibujar la cara de uno de ellos se reserva el derecho de cambiarla en cada viñeta.

Por su parte Morrison también saca personajes de la manga: páginas después de aclarar que no queda ningún rehén en el asilo aparece el Joker encañonando y luego matando a un policía mientras cuenta un chiste.

—La secuencia en la que Batman se hiere en la mano; la única explicación que alcanzamos a ver es que éste se encontraba tan ocioso que no se le ocurrió otra cosa que atravesarse la mano con un trozo de cristal.



—La doble página en la que aparecen Batman y el Espantapájaros, compuesta por quince viñetas que han sido diseñadas de forma tan «hábil» que se podría intercambiar el orden de las mismas al azar y seguiríamos entendiendo lo mismo de la escena: nada.

nos no hay que usar la imaginación y la lupa para saber lo que ocurre en cada viñeta. Otra cosa es que sea el propio Morrison el que nos lo ponga difícil.

«Gothic» es un guión inflado hasta el exceso y que muchas veces da la impresión de estar improvisado sobre la marcha sólo para llegar al cupo de cinco episodios. Y es que las tramas de que se compone la obra, no pegan entre sí ni con cola. Aún considerándolas de forma independiente, esas tramas (la vendetta contra los gangsters, la historia del monasterio y la monja llameante, etc.) no pasan de moverse.

—El momento en que Amadeus Arkham encuentra a su mujer e hija descuartizadas; la resolución de la escena (alternando planos de un reloj de cuco, detalles de los cadáveres y el rostro distorsionado de Amadeus) podría ser, considerándola de forma aislada, efectiva e inquietante, pero el posible efecto se diluye en el conjunto: desde el principio nos han presentado, sin venir a cuento, escenas con parecida distorsión y montaje. Morrison y McKean han olvidado que para narrar la caída hacia la locura de una persona normal hay que partir de esa misma «normalidad», como se vio muy bien en el «Born Again» de Frank Miller y David Mazzucchelli.

—Los textos que Morrison dedica a Batman, Joker y al resto de los internos al final del álbum, puede que tengan algún oscuro significado para el guionista, pero la única sensación que consiguen transmitir es la de la vergüenza ajena.

—Los diálogos; los de la primera parte son de lo poco que se puede salvar de la obra, especialmente los del Joker, que tienen cierta chispa. Después Morrison debió decidir que ya era hora de dar rienda suelta a su «creatividad» y nos regala un montón de textos y diálogos que serían igual de comprensibles y amenos si estuvieran escritos en finlandés.

En resumen, no es ésta la primera vez (ni será la última) en la que una obra de la que se esperaba mucho resulta totalmente fallida, y tampoco es muy grave, porque todo el mundo tiene derecho a meter la pata. Lo que no es de recibo es que, encima, te la intenten hacer tragar como una obra de arte de carácter innovador...

¿O es que lo innovador consiste en que el Joker le toque el culo a Batman?

Un romance gótico

«Gothic» representa la segunda incursión del británico en el universo de Batman. Lo primero a destacar es que, aquí, el dibujante —Klaus Janson— sí que sabe el terreno que pisa y, sin ser una maravilla, al me-

se entre lo anodino y lo ridículo y, sobre todo, están muy mal contadas: ¿alguien sabe qué pintan en la historia los sueños de Wayne con su padre?, ¿no será simplemente un intento de llenar de trascendencia un guión sin pies ni cabeza? Claro que si a esto unimos un par de citas de «Hamlet», De Quincey, etc., ya tenemos una obra revestida de cierta coartada cultural.

La impresión que produce «Gothic» es la de un chiste alargado. Todo el guión parece montado en función de la «gracia» final de que la joven monja resulte ser Satán. Si lo que Morrison pretendía era hacer una versión Batmaniana de «El Corazón del Ángel» el resultado final queda bastante por debajo de la novela de Hjortstberg o de la película de Alan Parker.

El hombre con poderes animales

«Animal Man» constituye la serie más famosa de Morrison, sin embargo de los veinticinco episodios que conocemos apenas cinco o seis nos parecen salvables. Siendo estrictos serían los cuatro primeros y el episodio de los delfines (n° 15). El resto lo podemos dividir entre los incomprensibles («El evangelio del coyote», el crossover de Invasión, el de «Máscara roja»), los anodinos (el del Detective Marciano, el que aparece la L.J.E., el n° 8, con El Amo de los Espejos) y los penosos (el origen de Animal Man, el secreto del universo, el viaje en el tiempo y las nuevas crisis).

A diferencia de «Arkham Asylum» o «Doom Patrol», en «Animal Man», se pueden rastrear algunos elementos positivos. El problema que presenta es que, tras los cuatro primeros episodios, Morrison fue complicando inútilmente las historias, introduciendo personajes como Highwater o los extraterrestres que dieron poderes al protagonista que incluso después de muchos números el lector (y probablemente el propio guionista) todavía no sabe de qué van, y lo que es peor, a estas alturas ya ni siquiera le importa.

No se matizan los personajes, ni sus motivaciones y reacciones, lo que impide identificarse con ellos o, simplemente comprenderlos, lo que resta coherencia e interés a la trama.

Claro que esto era antes de que Morrison perdiese los papeles y convirtiese la serie en un timo. Lastimoso ejemplo lo tenemos en el famoso «secreto del universo» que consiste, poco más o menos, en que el protagonista se da cuenta de que es un «personaje de cómic», ve a las personas que le están «leyendo» y rompe los límites de la viñeta saliendo fuera de la página; todo ello, eso sí, pésimamente narrado. Este «secreto» que nos intentan vender como la penúltima genialidad

del británico resulta que ya había sido «descubierto» infinidad de veces: a principios de siglo Winsor McCay ya hizo que su «Little Nemo» rompiera la viñeta, la arrugase e incluso jugase con ella al balón; John Byrne en los primeros episodios de «Hulka» consentía que la prima de Hulk atravesase el tebeo de parte a parte (cruzando las páginas de anuncios) e incluso hablaba con su propio dibujante; también podríamos citar muchos ejemplos de personajes (de dentro y de fuera del comic-book) que dentro de la historia van a visitar a sus dibujantes, guionistas o editores para protestar de los líos en que les meten y pedirles una «revisión de convenio».

La diferencia entre los casos citados y la obra de Morrison es que los primeros resultaron, en su momento, originales y frescos pues no pretendían otra cosa que ser un guiño, una broma entre lector y autor; sin embargo Morrison llena sus episodios de pretenciosos y «trascendentales desvaríos» que lo único que consiguen es insultar nuestra inteligencia.

La serie «Animal Man» ha llegado a un punto en que su único interés consiste en comprobar, mes a mes, si Morrison es capaz de superarse a sí mismo, hasta ahora lo va consiguiendo con la historia del viaje en el tiempo y las nuevas crisis: a un episodio penoso le sigue otro aún peor, y así en progresión geométrica.

Manual de Microbiología

«Una persona no podría volar, así que... ¿qué sentido tiene decir: bien este es el fundamento científico por el que podría hacerse?» (Grant Morrison «Animal Man» N° 17).

En «Animal Man», Morrison se explaya con «injertos morfogénéticos» y conexiones con el «campo morfogénico de la tierra» para justificar los poderes del protagonista cuando nadie le pedía ni necesitaba tal explicación. Lo peor de todo es que encima termina metiendo la pata.

En el número doce, Buddy empieza a fabricar réplicas de sí mismo porque ha absorbido las «habilidades de auto reproducción de las bacterias». Cosa ciertamente rara, pues las bacterias no son animales y difícilmente podría Animal Man tomar habilidades de ellas.

Siguiendo con el tema también Alan Moore comete un error similar en el número tres de la última serie publicada de «La Cosa del Pantano»; cuando el protagonista, tras provocar que los vegetales invadan Gotham, amenaza con hacer crecer la flora intestinal de los humanos. Pero resulta que la flora intestinal (a pesar de su nombre) está compuesta por bacterias y éstas tampoco son vegetales.

Tanto Moore como Morrison pueden hacer todos los guiños de enciclopedia que quieran, pero podrían, al menos, mirar la enciclopedia antes de hacerlos y así no se buscarían ellos solos hacer el ridículo.

Tampoco habría que confundir las cosas y pensar que Moore y Morrison son casos similares. El guionista de «Watchmen», salvo excepciones, realiza obras bien construidas y de interés; mientras en su compatriota la excepción serían las que tienen interés. Morrison es mucho más pretencioso e incluso insolente, como demuestra su propensión a decir frases «epatantes»: «Cualquier historia de As el batsabueso es mucho más interesante que El Señor de la Noche».

Lemur nunca hiberna

«**N**o se debe confundir la necesidad de espontaneidad, que es esencial en arte, con querer hacer las cosas al antojo de uno». Nicholas Ray.

El comic-book (igual que cualquier medio de expresión) tiene sus reglas que resultan de un acuerdo tácito entre autor y lector y conducen a que podamos aceptar como pausables unos personajes y unas situaciones que, en principio, nos parecen increíbles.

A menudo estas reglas han sido distorsionadas o ignoradas con objeto de lograr una mayor libertad estilística. Lo que llama la atención es que, en los pocos casos en que con estos experimentos se ha obtenido algo interesante y fresco, el autor resulta ser, alguien con conocimiento del medio y con un gran respeto hacia él.

Para romper las reglas hay que conocerlas, dominarlas y respetarlas. Grant Morrison ni conoce el medio ni lo domina, ni lo respeta, por lo cual tampoco respeta al lector ni a sus propias creaciones.

Escribir guiones debería ser algo más que amontonar chistes y desvaríos uno detrás de otro. No se puede negar que, en el caso de «Doom Patrol», estos chistes pueden hacer gracia al principio, como cuando tira una nevera encima de un cura que andaba buscando una señal divina. Pero al final uno se harta de que le tomen la cabellera.

Uno no se puede quedar tan pancho cuando se encuentra con una historia en la que un tal Red Jack que resulta ser Dios, y además es Jack el Destripador, se dedica a coleccionar mariposas y pretende casarse con un miembro del grupo para al final morir y descubrir que no es Dios. Todo ello sin ningún orden interno que permita seguir la línea argumental. Al igual que en la historia de los hombres tijera, las cosas ocurren simplemente por que a Morrison le sale de las narices.

Construyendo los guiones como lo hace este autor no es de extrañar que afirme que en una semana tuvo listo el material para casi cuarenta números; y es que creando situaciones peregrinas y solucionándolas, no de la manera que exige la acción, sino de la forma más cómoda posible (que oculte, de paso, la inoperancia del inglés al enfrentarse a los más elementales problemas de la narración) pueden realizarse, no cuarenta, si no mil o dos mil historias, todas, desde luego, montadas en el vacío.

Lo peor es que ni siquiera es original. Pasando por alto los guiños de «alta cultura» que siempre mete con calzador en sus obras, como la pretendida influencia de no se quién cineasta checo, o la de Borges (ésta no confesada) en la historia de los hombres tijera; lo cierto es que tampoco en lo que afecta directamente al terreno del comic hay ninguna innovación. Así el hombre-mujer negativo llamado Rebis recuerda al nuevo Dr. Fate de J. M. DeMatteis, mientras que Crazy Jane parece ser un cajón de sastre en el que tiene cabida todos los personajes que el autor quiera en cada momento. Con una caracterización así, a Morrison no le resultará difícil escribir, sólo tiene que sacarse de la manga la personalidad de Crazy Jane que le de la gana y arreando que es gerundio: ¿qué la Doom Patrol se encuentra un libro con todas las páginas en negro?... pues una personalidad con el poder de traducir cualquier idioma o jeroglífico (cifra de «Los Nuevos Mutantes») y arreglado; ¿qué vienen los hombres tijera con cara de pocos amigos?... una personalidad con poderes para destripar al primero que llegue (Lobezno) y ya está.

«Doom Patrol» da la impresión de ser un intento de contar historias raras, de gentes raras; algo parecido al tipo de obras que suelen realizar Neil Gaiman o J. M. DeMatteis.

Evidentemente no lo ha conseguido, no porque lo contado no sea raro, si no porque no se puede decir que exista narración. Los guiones de Gaiman o DeMatteis pueden partir de conceptos o personajes aparentemente incoherentes (que suelen esconder una intención crítica), pero a partir de ahí el planteamiento y la narración son lógicos y ordenados, resultando este desarrollo más interesante, todavía, que el punto de partida.

De todo esto es de lo que carece «Doom Patrol» y ese es su insalvable defecto.

Morrison en el Asylum

La indiferencia y falta de respeto que Morrison muestra hacia el cómic parece haberle llevado a la conclusión de que el lector es imbecil, y que su función como autor

es mostrarle hasta qué punto.

Sólo teniendo en cuenta esto se puede encontrar explicación a cosas como «Arkham Asylum», «Red Jack» o las «nuevas crisis».

Mención aparte merece el asunto del viaje en el tiempo de Animal Man, y, en especial el número 22 de la serie, donde descubrimos que el personaje misterioso, que lleva la tira de episodios danzando por ahí, resulta ser el propio protagonista. Incluso utiliza el episodio para regodearse demostrándonos lo tontos que somos por no habernos enterado de nada y mostrando, a la vez, su habilidad para dar vueltas inútilmente a un argumento estéril.

Puede que a alguien este tratamiento del viaje temporal le parezca muy original a primera vista, cuando en realidad resulta típico, tópico y bobalicón. Basta compararlo con otras obras recientes, como el número ciento nueve de «Los 4 Fantásticos» de Simonson (donde se exploran los límites de la narración en comic con una historia que no podría funcionar en otro medio) o «El Señor de las Montañas» de Van Hamme y Rosinski (una crónica de un viaje en el tiempo técnicamente impecable) para darse cuenta de que la trama de Morrison hace aguas.

¿Yuca o prioridad?

En este «nuevo cómic» que viene representado, sobre todo, por guionistas como Morrison y por los dibujantes-pintores (McKean a la cabeza) hay elementos que recuerdan peligrosamente lo ocurrido en el mundo del cine a principios de los sesenta con la irrupción de la Nouvelle Vague que tan desastrosas consecuencias trajo para el mismo, (que se lo pregunten al propio cine francés).

Estos «nuevos talentos» buscan y experimentan en direcciones que hace mucho tiempo se ha demostrado que no son válidas. Además lo hacen, como en el caso del británico, desde una atalaya de insolencia y pretendida superioridad intelectual.

Lo peor de todo el tema es que con la atención que se les presta, para bien o para mal, se olvida el trabajo de otros guionistas que hace años vienen desempeñando su labor sin necesidad de «argumentos culturales»; un trabajo que unas veces es bueno y otras no tanto, pero que siempre es profesional. Es decir (para no abandonar el campo del comic-book) gente como Chuck Dixon, Louise Simonson, Gerry Conway, Peter David o Roger Stern.

A ellos, sobre todo, está dedicado este artículo.

Germán Menéndez
Norman Fernández



Van Hamme: en desagravio



Van Hamme y su esposa

Parece ser que todos los comics que guioniza este gran autor belga son best seller. Recientemente hemos leído que de su último álbum publicado, de la serie XIII, se han vendido 200.000 ejemplares en pocas semanas. Esto es algo que a los de EL WENDIGO no nos coge por sorpresa. Siempre hemos escrito que Van Hamme, junto con Berardi (Italia), Carlos Giménez (España) y Alan Moore (Inglaterra) eran lo mejor que como guionistas teníamos en la vieja Europa.

Algo más que palabras

No sólo han sido palabras lisongeras lo que le dedicamos a este guionista, también con hechos concretos y tangibles hemos expresado nuestras preferencias hacia sus destacados trabajos: dos nominaciones para los Haxtur como guionista (1990 y 1991 por XIII), dos más como Mejor Historieta Corta (1990 y 1991 por Thorgal), otras dos como Mejor Historia Larga (1989 y 1990 por XII y Thorgal), y finalmente, un Premio Haxtur como Mejor Guionista del Año 1990 (XIII) y otro al Finalista Más Votado en 1991 (Thorgal).

Lo que nos parece «raro», es que siendo un autor tan popular y premiado en Europa, escritor de un montón de interesantes novelas, guionistas de cine y de televisión y lo que es más importante, con la calidad que sus guiones demuestran tener, en España, fuera de nuestra revista, es sospechosamente escasa la palabra escrita que sobre él se ha impreso, mientras se han vertido ríos de letra impresa de autores tan mediocres como Jean Claude Forest, Paul Gillon, Topi, Sio, Esteban Maroto, Pepe González, Fernando Fernández, o Jacob, o sobre otros tan cuestionables como pueden ser Druillet, Tardi, Hernández Palacios, Manara, Charlier, Crepax o el mismísimo Hugo Pratt. El que hayamos escrito «raro» no significa que no encontremos explicación a este anómalo hecho.

Faustino R. Arbesú



Sofía y Van Hamme recogiendo el HAXTUR

De todos es conocido —y si no es así ahora tiene ocasión de enterarse— que la inmensa mayoría de lo que en España se ha escrito y escribe sobre cómics, está muy mediatizado por las editoriales, que de una u otra forma pagan esos escritos teniendo en sus nóminas como gacetilleros a sus autores —Javier Coma, Mariano Ayuso, Antonio Guiral, Joan Navarro (creador de la polémica de la «línea clara» cuando le interesó a la editorial Norma), Fernando Fernández, Lorenzo Díaz, José M^a Méndez, Ulises Estampa, Tino Reguera, etc.— bajo tan poco halagüeña realidad, ¿puede a alguien extrañar el que sólo se haya escrito bien y abundante de las respectivas «cuadras» de autores, de las editoriales «paganinis»?

Por si hay alguien que aún lo ignore, en orden cronológico, éstas son las editoriales que han practicado consciente o inconscientemente, con premeditación o por simple servilismo este tipo de seducción: Nueva Frontera, Toutain, Norma y Fórum.

Lo más triste de todo es que de esas cuatro editoriales hay dos que no necesitaban para nada estas «colaboraciones»: Norma y Fórum.

- La primera por ser la editorial más estable y que mejor selección de material tiene y publica (junto con Zinco) y que nosotros hemos avalado con la concesión de 8 Premios Haxtur y 26 nominaciones.

Buena prueba de su agudeza editorial es el hecho, que desde hace algún tiempo ha visto claramente lo que VanHamme puede significar en ventas, y se han volcado últimamente en la edición de uno de sus personajes: Thorgal.

- La segunda porque vende un material de superhéroes (con todas las connotaciones que este género conlleva), con hondas raíces en España desde casi hace tres décadas, con un mercado abonado fiel y conservador, sobre el que ejerce poca influencia la calidad de los productos que edita.

Capaces con su potencial económico y conocimientos editoriales de mercado, de dirigir el del comic-book español y sin embargo, no han sido suficientemente competentes como para sacar a flote sus mejores series: Daredevil (Miller y Mazzucchelli), Thor (Simonson), Dreadstar (Starlin), Daredevil (Innocenti, Lee Weeks, Williamson), etc., lo que demuestra la ineficacia e inutilidad de los «cantos de sirena», de tan plañideros y sumisos apoyos por parte de sus gacetilleros, en los medios de comunicación ajenos y propioso.

A las pruebas me remito

Como testigo —falaz— escrito de lo aquí expuesto, ahí está la «Historia de los Cómics» dirigida por Javier Coma y esa otra en-

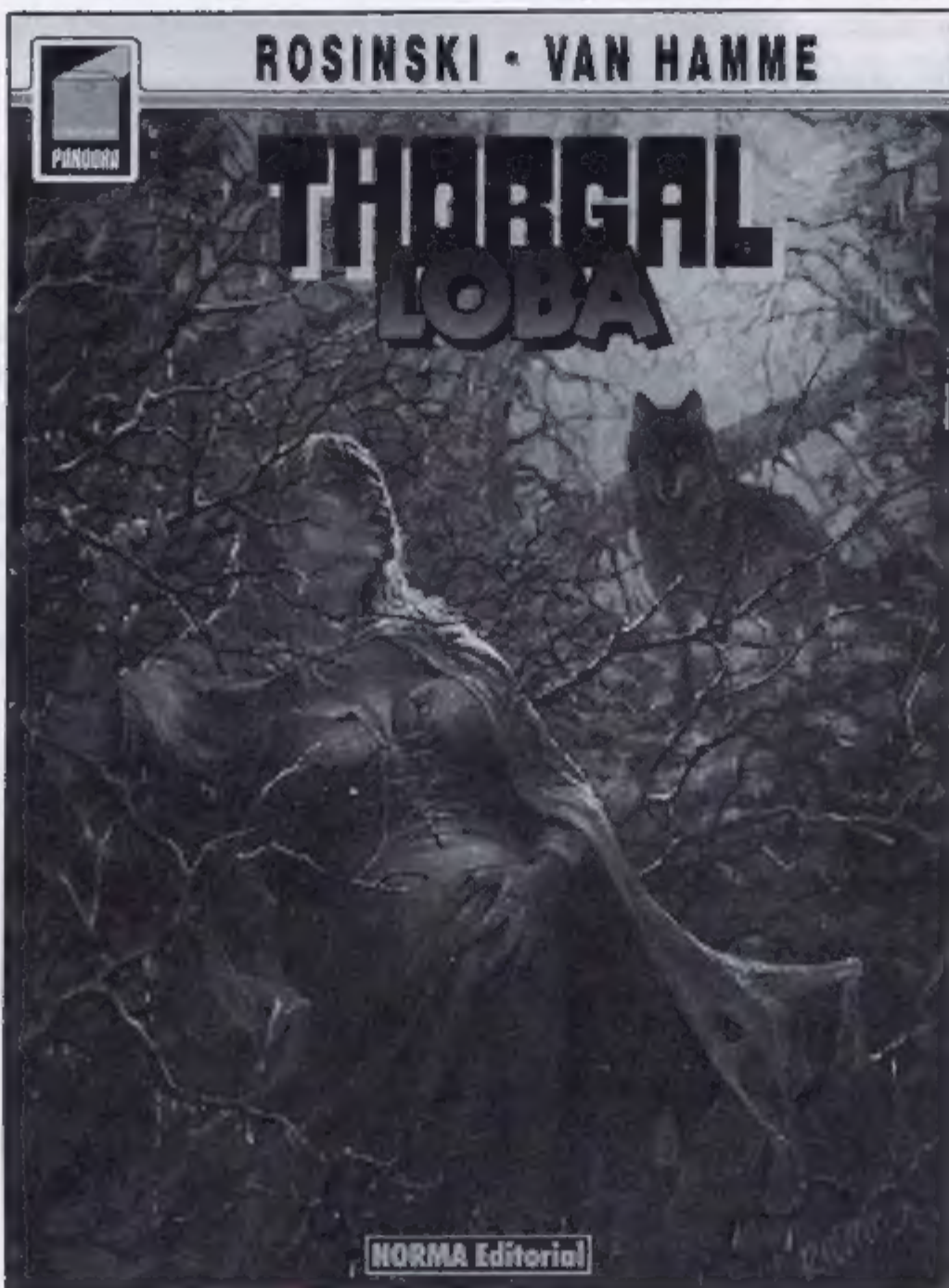
telequía, también dirigida por el «Inclito» Coma, que publicó el diario EL PAÍS con el título Cómics.

Sabido es que Coma cobró durante años de las editoriales Nueva Frontera y Toutain y que en ninguna de estas editoriales Van Hamme ha sido autor de cabecera... ni de cola. Bien, ahorrándole un tiempo al lector se han consultado tan «magnas» obras, obteniendo los resultados que se detallan; en relación con la mención que en ellas se hace Van Hamme o su obra.

Historia del Cómic (Toutain): 1316 páginas de las que 633 son de historietas y las 723 restantes formadas con textos y viñetas. En ellas

Estoy seguro de que la mayor parte de las personas que las lean, me lo agradecerán.

① Se elude a Van Hamme con más de 30 álbumes publicados y otros tantos años como guionista, con los Premios Saint Michel en 1978 y 80 y los de Sierré y Lyon en 1986 y 1988 respectivamente, más los Haxtur, pero en esta historia no se olvidan —los que en ella escriben— de la clásica y socorrida coarta erudita/cultural/epatante de la cita de nombres ilustres y de las correspondientes anécdotas —véase relación con los Hermanos Marx— aunque la mayoría poco o nada tengan que ver con los cómics, y cuando menos esta relación



hay escritas unas 2.600.000/2.900.000 de letras y sólo 24 dedicadas a Jean van Hamme (su nombre y una de sus obras).

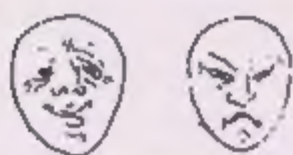
Cómics (EL PAÍS): 400 páginas de las que 273 son de historietas y las 123 restantes formadas con textos y viñetas. En ellas hay escritas unas 340.000/370.000 letras y NINGUNA dedicada a Van Hamme. ①

Ante tan gran desatino —¿podría ser ignorancia?— en desagravio, no puedo por menos que recomendar muy encarecidamente la lectura de las siguientes obras: El Gran Poder del Chinkel, Thorgal, XIII, y el muy recientemente editado primer volumen de la serie «Largo Winch», que sigue el mismo camino de calidad que las dos anteriores.

sea infinitamente inferior que la de Van Hamme. Entre otros muchos, los más destacados de estos nombres son éstos: Néstor Almendros, Arrabal, Robert Almat, Borges, Bradbury, Joseph Conrad, Corín Tellado, Juan Cueto, John Dos Passos, Umberto Eco, Einstein, Scott Fitzgerald, Fassbinder, Greta Garbo, Goethe, Zane Grey, Thomas Moore, Jack London, Lovecraft, Marcuse, Hermanos Marx, Maupassant, Herman Melville, Henry Miller, Marilyn Monroe, Troski, Mussolini, Concha Piquer, Pudovkin, Allan Poe, Puccini, Marqués de Sade, Fernando Sánchez Dragó, Carlos Saura, Martín Scorsese, Braum Stoker, Monica Vitti, Orson Welles, Wim Wenders, Oscar Wilde, etc.

Faustino R. Arbesú

Crítica, mentiras y tebeos

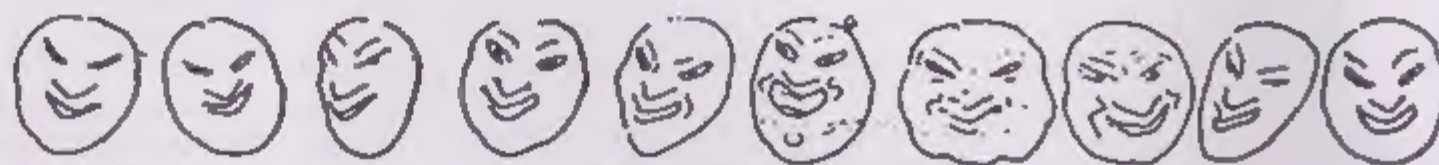


Los errores

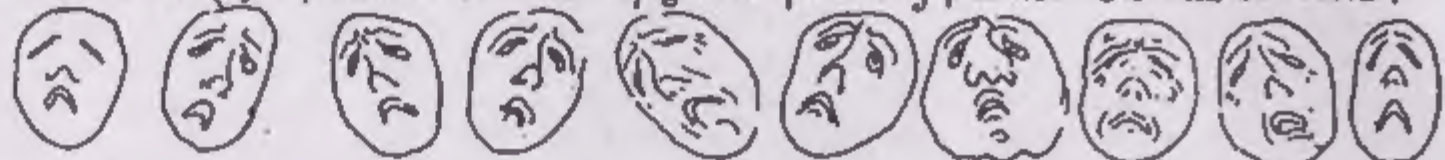
Comencemos por subrayar las dos equivocaciones habituales, que se cometen a la hora de criticar tebeos.

a) Entenderlos como productos menores, a los que sólo puede respetarse si son «educativamente» correctos. Evidentemente, lo normal es que ocurra lo contrario. Esto es, que sean representantes de las peores ideologías, que sean maniqueos o que elogien el imperialismo. Desde este punto de vista sólo algunos tebeos, muy comprometidos políticamente, son respetables. Aquí podríamos encuadrar algunos análisis de Eco o de Coma. En realidad, todo obedece a una visión que valora de forma muy distinta a los productos llamados «artísticos» y a los «medios de masas». Estos últimos, en los que se incluye el cómic, poseen fines diferentes a los primeros. Los que no cumplen con esas funciones que se les han atribuido y, sólo pretenden, por ejemplo, entretener, son alienantes y despreciables. Esta visión está íntimamente conectada al segundo error.

b) Entenderlos como una rama más del «arte» y, como tal, buscar en ellos las virtudes sancionadas positivamente por el movimiento moderno. Dado que estas virtudes chocan frontalmente con algunas de las características más propias de los tebeos, se suelen defender productos cuyo acabado puede ser adecuado en pintura, pero habitualmente contraproducente en cómic. La relación entre ambos errores es obvia. Se parte de un principio de separación. Desde que aparece el problema del original y la copia, con los modernos medios de reproducción, se viene reflexionando sobre esto. El tiempo parece haber establecido dos posiciones: por un lado ciertas artes tradicionales, dedicadas a una minoría, y por otro unos medios modernos que son devorados por las masas. Cierta estamato cultural quiere hacernos creer que estos últimos, dado que están condenados a ser entendidos por una mayoría, son más pobres que los primeros. Son conceptualmente menos jugosos, experimentalmente menos arriesgados y, en general, menos interesantes. Y, además, esto sí es cierto, más baratos. Desde nuestro punto de vista aquí entran en juego unos cuantos intereses empeñados en liar el problema y en arrojar confusión sobre el asunto.

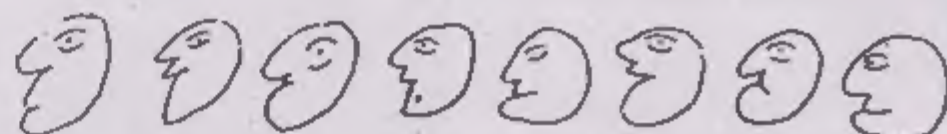


Vici Jean qui pleure. Il est trop juste qu'il s'y prenne tout au rebours :



Sobre el Arte

Examinemos primero de qué habla el arte, que tan buena prensa parece tener, y que tanto desprecio ha provocado hacia los tebeos. De qué habla y, sobre todo, de qué no habla. El vaciamiento de contenidos a que se ha visto sometido en los últimos tiempos es algo realmente preocupante. Y resulta peculiar que tanta gente haya visto en ello una virtud. Como señalaba Wolfe esta situación de falta de mensaje aparente, ha sido elogiada por los críticos desde el momento en que acrecentaba su poder. Una pintura que necesita de alguien que la explique, de un médium, del que pone las palabras que faltan en el cuadro, asegura el trabajo de unos cuantos desaprensivos. Pero otros autores más serios, tanto teóricos como ciertos artistas, ya han cuestionado esa separación del arte de la vida, esa teoría del «arte por el arte» (John Berger, Kitaj, Bacon...). Estas voces apuntan a cuestiones diversas, como la ausencia de «tema», como cuánto se puede sostener una pintura vacía, o como qué interés puede ofrecer al espectador una obra que se fabrica declaradamente a sus espaldas (sino contra él). Tradicionalmente el arte ha desempeñado diversos papeles. Pero siempre funcionó en términos de explicación, de ordenamiento del caos, de narración de los problemas de la gente. Positivamente no los solucionaba, pero daba, al menos, visiones nuevas. Poco es lo que ahora ofrece. La experiencia de las vanguardias parece prolongarse en un camino sin salida, cómodo para los estratos de la sociedad que pretenden convencernos de la bondad de no hacerse preguntas. Frente a la crisis el vacío. No hay pues respuesta. No la buscáis. Se nos habla de la libertad del artista, pero ésta parece traducirse en un mundo aislado de la realidad y cercado por la palabrería de la crítica. No vemos qué puede haber de admirable en todo esto.



En una de las ediciones del Salón del Cómic «Principado de Asturias» una persona del público nos preguntó en qué se diferenciaba la crítica que practica «EL WENDIGO» de la de otras revistas. Yo comenté que a nosotros nos interesaba argumentar y que no confundíamos una explicación con una descripción. Faustino se apresuró a añadir que, además, no estábamos vendidos a los editores y que esa era nuestra principal característica diferenciadora. A un año vista, me permito sumar algunas puntualizaciones respecto al tipo de crítica que se practica en esta revista.

La expresión

Frente a esta situación nuestra postura, evidentemente, no es la de juzgar los tebeos con semejantes premisas. Más bien es la de trabajar con instrumentos de análisis más ajustados al medio, sin menospreciarlo. Esto exige cierta tenacidad e ingenio. Hablamos de una forma de expresión que cabalga la literatura, el cine y la ilustración y que, por otro lado, difiere de ellos. Si entendemos, con cierta modernidad, que lo importante en la obra es la expresión del artista reducida ésta al gesto en el trazo, empobrecemos el asunto. Hablamos de relaciones, de muy variados factores que se activan para poner en marcha una narración, para contar una historia. Si alguno de estos factores falla, la obra falla. Esta es nuestra primera premisa. No pensamos que la ausencia de «historia», o su voluntario ocurecimiento sea una virtud, sencillamente porque en los últimos años parte del mundo del arte haya renunciado a argumentar. Recordemos que uno de los padres del teatro del absurdo, como era Adamov, ya criticó esta situación. Lo que él, con Genet y Ionesco, habían iniciado años atrás, ya no le parecía válido. Hay un momento para cada cosa. Y la imposición del



Florentino Flórez

silencio sobre la palabra puede ser, ciertamente, pura pereza mental. Y humana. Nuestra segunda premisa se deriva de la anterior: si no hablamos de dibujos «bonitos», sino de dibujos que se relacionan unos con otros, habrá que pensar en la funcionalidad del trazo y la planificación. Es en el campo de la teoría del arte donde encontramos una reflexión seria al respecto. Gombrich discurre en algunos de sus libros sobre el problema de la línea en el dibujo humorístico y en el campo del «arte». Y lo hace a partir del trabajo de unos de los primeros dibujantes de historietas: Töpffer. Este autor nos ha dejado, con sus dibujos un texto en el que plantea que, para conseguir expresar emoción con una cara, no se necesita ser un experto del dibujo (académicamente hablando) sino sólo un poco de paciencia y conocimiento de la fisonomía humana. Y lo demuestra con unos cuantos garabatos. Esto da pie a Gombrich para iniciar una argumentación con la que coincidimos: los problemas del humorista difieren de los del dibujante tradicional. El primero busca la expresividad, el comunicar una idea clara, de la rabia a la alegría, por ejemplo. Y los medios para conseguir esto son, lógicamente, distintos. Tan distintos que Gombrich plantea que, sin la libertad y el desparpajo que permitía el trazo humorístico, difícilmente la tradición hubiera producido un Daumier. Y, a su vez, éste influye en los expresionistas, etc. En todo caso, ésta es una historia compleja de influencias mutuas, que prosigue en la actualidad. La cuestión es que intentar explicar los tebeos desde la presunta superioridad del «arte» es un error, desde el momento en que las intenciones son diferentes. Lo que un dibujante de historietas debe perseguir con su trabajo es precisamente esto: que las figuras y los fondos «expresen» en cada momento lo que deben. Aquel autor que no subordine su estilo a esta premisa, la caga. Así de claro.

Orgullo y prejuicio

Con esto llegamos al principio de nuestra argumentación. Los que trabajamos en «EL WENDIGO» nos enorgullecemos de estar en una revista que ya lleva dieciocho años librando una batalla, en muchos casos solitaria e ingrata, por defender lo que nos parecía más justo: utilizar o encontrar los métodos de análisis más adecuados para ese medio, tan menospreciado, como es la historieta. Y es nuestro orgullo pensar que, en muchas ocasiones, hemos ofrecido verdaderos principios de explicación, no meras descripciones. Porque, ¿qué tipo de crítica pueden producir esos prejuicios «artísticos» que

hemos intentado señalar? No ciertamente una que dé razones. Pretendiendo asumir la modernidad genera un nuevo tipo de academicismo. El peor de todos: el de las vanguardias. Así, la bondad de los productos se derivará de que recuerdan o no las artes mayores, que citen a este escritor o, visualmente, a aquel pintor. De nuevo, la pretendida libertad se traduce en una agresiva serie de dogmas. Dogmas que prohíben el acceso a la explicación. Todo vale, sobre todo lo que yo te diga. O eso, o la contradicción de exigir a los tebeos un compromiso que no se pide a los productos que habitan el limbo del arte. Estamos acostumbrados a todo esto: el escándalo ante la violencia de «Terminator» y el éxtasis ante las brutalidades de «La Fura Dels Baus». ¡Anda ya! Insisto: nosotros entendemos que la crítica ha de entrar en el tipo de historia que se nos cuenta, en los medios utilizados para vehicularla, y en la relación entre ambas. Eso nos obliga a razonar porqué algunos productos nos interesan y otros no y argumentarlo por encima de las modas al uso que sólo nos ofrecen tautologías. Sólo encontramos una explicación, al porqué estos principios, que nos parecen de sentido común, no son seguidos por un amplio sector de la crítica: sus compromisos con las editoriales o con cualquier otro centro de poder. Si un crítico está vinculado a una editorial resulta claro que no va a tirar piedras contra su propio tejado. Pero, en todo caso, también hay ocasiones en que se defienden productos-basura por puro prejuicio intelectual y uno no sabe qué es peor. Estamos tan acostumbrados a pensar que lo bueno en arte es complicado y oscuro que, si nos encontramos con algo que no es así, parece que debe liarse lo más posible. Y si no, recuerden las vanas discusiones en torno a si el cómic era «narración figurativa» o «figuración narrativa» Y tantas otras disertaciones estériles. Cuando se deje de hablar de tebeos con valores tomados de otros medios y se les preste la atención que se merecen se descubrirá la honestidad, el riesgo y la modernidad que muchos de ellos contienen. Y debemos pensar que, si esto es así, es en gran parte debido a su público masivo. Si a un medio eminentemente narrativo le asociamos la necesidad de contar historias que interesen a una mayoría, necesariamente tienen que aparecer, tarde o temprano, obras que desvelen aquellos principios y valores que están en el corazón del pueblo. Si un trabajo se produce, no para solaz de una determinada clase privilegiada, sino a partir del compromiso y el respeto por la gente, y sale bien, forzosamente ha de salir muy bien. Mejor, en todo caso. Nosotros disfrutamos con ello. Sin prejuicios. Con mucho orgullo.



pedro duro, 12 • 5343830
carta puebla, 8 • 5224250
xixón uvieu



Capua, 8 Gijón



ENRIQUE MARTINEZ, 6



**CENTRO
DISC - JOCKEYS**

DISCOS • CASSETTES • COMPACT-DISC
IMPORTACIONES EXCLUSIVAS
PARA DISCOTECAS

DETALL: Plaza San Miguel, 11 y San Agustín, 3
ALMACENES: Muralla, 5 - bajos 33202 GIJÓN

¿Omaha culebrón? sí, pero...

Y a está, ya hemos dicho la palabra. Culebrón. Soap opera. Folletín. Sería fácil hacer un análisis de Omaha desde ese punto de vista, ya que los propios Waller y Woeley admiten la evidente influencia de tal género televisivo, pero la verdad es que tendríamos una aproximación demasiado sencilla. Y por otro lado, nos resistimos a poner en el mismo saco a Dallas, Cristal, Dickens y Omaha, por ejemplo. Y no es sólo cuestión de la diferencia de calidad entre ellos: el medio y las circunstancias en las que surgen son absolutamente diferentes también. Las únicas coincidencias serían.

- La presencia de unos personajes más o menos entrañables, con la capacidad de calar pronto en el lector/espectador.

- Una historia que lleva a dichos personajes a situaciones límite.

- Una técnica narrativa basada en el mencionado uso del «suspense», con momentos bajos, teóricamente relajados, y otros momentos altos, con revelaciones sorprendentes sobre los personajes o la historia.

- Un argumento ramificado en función de los personajes principales.

- Su emisión/publicación de forma serializada (diaria, semanal, mensual, etc.).

Omaha: Los gatos también lloran

Dentro del panorama de lo que se está publicando a ambos lados del Atlántico, Omaha ocupa un lugar muy peculiar. Estamos ante un cómic sin espectacularidad gráfica, sin grandes temas, sin un argumento técnicamente revolucionario... y, sin embargo, es uno de los productos más sólidos y mejor contruidos del mercado. Indudablemente, la clave está en su propia falta de pretensiones, en el afán de contar una historia sin más, tal como pasaría en la realidad (o como los autores creen que pasaría) y en el uso del recurso más viejo de la historia de la narrativa, el «suspense», el «qué pasará luego». Lo que pasa es que si este recurso se aplica a una historia donde lo importante son las relaciones humanas (i), esa historia se convierte para muchos en un «culebrón», provocando por igual pasiones y rechazo.

¿Son estos cinco aspectos lo que definen un culebrón o folletín? Si esto es así, culebrones son también Twin Peaks, la saga de Star Wars o los X-Men, y creemos que a poca gente se le ocurriría agrupar a

estos tres bajo la misma etiqueta. Otros quizás dirán que lo que hay en éstos son rasgos «folletinescos», pero resulta que tales rasgos ya aparecían en la literatura bastante antes del siglo XIX, el siglo folle-

tinesco por excelencia. Por tanto, dejemos el culebrón para otra oportunidad —que «doctores tiene la iglesia» que mejor sabrán hablar de este fenómeno— y pensemos que lo que se encuentra en Omaha son los elementos que, desde siempre, en cualquier medio y género, han hecho una historia medianamente interesante.

Animales reacionales

La relación entre el lector y la historia en Omaha tiende a ser mucho más estrecha que en otros comics. Es muy difícil observar a los personajes a través de una lectura fría y distanciada, ya que muy pronto se convierten en algo nuestro, gracias a la extraordinaria habilidad para la caracterización que demuestran los autores. Creemos que pocas veces se puede encontrar tal compenetración entre dibujante y guionista en lo que se refiere a descripción de caracteres (así a vuelapluma se nos ocurren los ejemplos de Miller/Mazzuchelli o Rosinski/Van Hamm). Lo que para otros autores serían páginas y páginas de explicaciones, Waller y Worley lo solventan en poquísimas viñetas, y como para muestra basta un botón, pensemos en las introducciones de Jo, Deroc, Rob, Huddle, el enfermero David o el doctor Anderson, entre muchísi-



mos otros; poco más de unas frases, la expresión de sus rostros y la magia tiene lugar: son parte de la familia, y les conocemos mejor que nadie. En un cómic con tal pléyade de personajes, esa economía es ciertamente de agradecer. El riesgo inherente a esto es que los personajes se conviertan en arquetipos, en personajes planos sin ninguna capacidad de evolución, pero es fácil advertir que, lejos de tal defecto tradicional en los folletines, todos los caracteres se mueven al ritmo de la historia, y en lugar de dejarse llevar por ella, en muchos casos la determinan. Un ejemplo evidente sería la dualidad presente en personajes como Shelley o Jerry.

Los únicos personajes en cuya caracterización se recrean los autores son, obviamente, los dos protagonistas. Esto es lógico, toda vez que son los actores principales en la historia base, actores que no tienen ningún control sobre lo que les pasa y asumen pronto el rol de víctimas. Por otro lado, en la presentación de Omaha aparece un aspecto que será recurrente en la serie: el contrasta apariencia/realidad. A través de la comparación de las imágenes y pies de foto de ese remedo de Playboy, la revista Pet, con la conversión entre Omaha y Shelley se establece el paralelismo entre el personaje ficticio (lo que los lectores ven) y el personaje real. Lo que en principio parece ser una crítica de las revistas de erotismo light con su política de «desnudamos a la chica de al lado» trasciende ese nivel y se convierte en un reflejo de lo que será la historia: los personajes no son lo que parecen, empezando por los héroes, que como punto de partida se esconden tras nombres ficticios.

Hemos dejado para el final de este capítulo el elemento que más llama la atención en Omaha: el uso de personajes animales. Este recurso es ya viejo en el campo de la narrativa, empezando por el género

de las fábulas y llegando a los dibujos animados de Walt Disney, seguidores y/o imitadores. El objetivo es hacer que los animales se comporten como humanos, para ridiculizar o criticar el comportamiento de éstos. Ninguno de tales fines, está presente en la obra que nos ocupa, porque la humanización de animales (¿o animalización de seres humanos?) presente en ella no plantea ninguna crítica de la conducta humana. Todo lo contrario, el distanciamiento con que nos reímos de un Mickey Mouse o un Garfield desaparece en favor de un mayor acercamiento a los personajes. En una entrevista publicada en Comics Scene Waller decía que los animales eran «mejores actores» que los humanos. Creemos que es la mejor explicación para el uso de los animales: es cierto que éstos permiten una mayor ductilidad gráfica, una mejor capacidad para expresar sentimientos, pero aparte de esto, debemos recordar que son seres humanos a todos los efectos (en el vol. 4, mientras se está duchando, Jo exclama despectivamente «¡Hombres!»).

Real como la vida misma

a) Vida sexual sana.

Waller y Worley no se cansan de repetir que las sensaciones que desprende la historia de Omaha están basadas en la realidad, y hablan con orgullo de la buena acogida que han tenido entre sus lectores el respetuoso tratamiento de temas como la minusvalidez o la homosexualidad. En este sentido se enmarca la naturalidad con la que se presenta ante nosotros la vida sexual de los diferentes personajes, en lugar del tradicional fundido en negro de las películas, las puertas que se cierran y demás recursos. A fin de cuentas, tales cosas — como diría John Byrne por labios de H. — podrían tener lugar en aprobada por el Co-hority.

En la misma entrevista mencionada más arriba, Waller decía que las explícitas escenas sexuales eran mejor admitidas por ciertos lectores al ser protagonizadas por animales, que este recurso les permitía «romper barreras». La verdad, con todos los respetos para uno de los padres de la criatura, no creemos que en realidad tuvieran tal objetivo, a no ser que quisieran escandalizar y al mismo tiempo contemporar. Si era así, debemos confesar que desde nuestro punto de vista como lectores han fracasado... y eso es bueno.

Omaha lleva la etiqueta de «cómic para adultos» igual que las películas de Almodóvar pueden llevar la «X» en los Estados Unidos. No es cosa nuestra discutir sobre lo apropiado de las calificaciones morales y las ventajas y riesgos que puedan conllevar, aparte de la sempiterna batalla entre lo pornográfico y lo erótico, pero lo que sí está claro es que si nos dejamos llevar por tales ideas, los árboles nos impedirán ver el bosque.

Por un lado, Omaha no es un simple cómic donde aparecen una serie de personajes mostrando sin tapujos su vida sexual: no es un cómic porno, al menos en el sentido peyorativo del término; hay una interesante historia, excelentemente

contada, con personajes bien contruados. En el otro extremo, destacar continuamente la tan traída y llevada naturalidad del sexo en Omaha sería convertirlo en lo que no es, en una historieta cuyo único objetivo sería la acérrima defensa de todo tipo de comportamiento sexual; tampoco se puede simplificar en este sentido. Las escenas «de cama» están perfectamente integradas en la historia, suelen preceder, o seguir, a momentos de gran tensión dramática, y cumplen por tanto una función como momentos de descanso en la narración.

b) Por los callejones de la corrupción

Omaha quiere ser un reflejo de la América de la era Reagan, con sus luchas por el poder y su defensa de la moralidad a ultranza. En este sentido, la obra sí coincide con las sopa operas que proliferaron desde fines de los 70 y durante toda la década de los 80, con la diferencia de que la mirada de Waller y Worley se centra más en las personas que en la trama propiamente dicha. Obviamente, hay otra diferencia, y es que los autores no observan con admiración tal fenómeno, ni mucho menos, al contrario de los folletines televisivos que tendían a ensalzar la imagen típicamente americana del hombre hecho a sí mismo.



Sin embargo, tampoco vayamos a creer que hay en esta historieta una crítica profunda a tal forma de vida. Se nos presenta, sí, a una serie de personajes obsesionados con el poder, como Deroc, Bonner o Tabey, personajes de catadura moral cuanto menos reprochable, que, en los dos primeros casos, encajan perfectamente en el tradicional rol de villanos. Se nos presentan las consecuencias de esa vida, a través del mal que aqueja a Tabey. Aparecen personajes con la única intención de trepar por el sistema a cualquier precio, como Althea... y así sucesivamente. Pero en ningún momento se plantea una alternativa. De hecho, los intentos de Chuck y Omaha por llevar una vida al margen de estos acontecimientos son siempre inútiles, hasta el punto de que en el último volumen publicado en nuestro país se observa cómo Chuck va aceptando gradualmente la nueva situación... y actuando de forma consecuente a ello. Así, parece desarrollarse un pesimismo que poco a poco va tiñendo toda la obra y que mucho nos tememos irá aumentando. Queda la impresión de que, aunque los poderosos puedan perder su batalla, aún así consiguen influir negativamente en todo aquello que tocan.

La única crítica que presentan Waller y Worley es la de la hipocresía, la de la doble moral, representada por el personaje del senador Bonner. La verdad es que se podría reprochar aquí a los autores cierta inclinación al panfleto, siendo Bonner el único carácter de una sola pieza, respondiendo al tópico del villano tradicional. Es una salida fácil, y, como ya han mencionado otros críticos, el senador sería un sujeto mucho más atractivo dramáticamente si fuera en su vida privada lo que predica en su vida pública. Entonces la trama adquiriría una nueva dimensión, al convertirse al villano de la historia en alguien más difícil de derrotar.

En resumen, el relato no presenta nada que no hayamos leído o visto muchas otras veces. La verdadera aportación que pueda presentar Omaha está en el tratamiento de los personajes ya mencionado arriba, aparte de un argumento muy bien llevado a través de un montaje muchas veces memorable.

Dibujos animales

En efecto, hay que destacar el admirable uso que hacen Waller y Worley de un recurso tan cinematográfico como el montaje. Es verdad que éste es un procedimiento en el que siempre han coincidido cómic y cine, pero también es cierto que muchas historietas muestran un estatismo exasperante en lo que se refiere al encadenamiento de las escenas. No es éste el caso de Omaha.

Ejemplos podemos encontrarlos fácilmente: la fiesta en el subterráneo es una maravilla de planificación, empezando por la serenidad previa de las viñetas en el camerino de la protagonista, pasando rápidamente a una sucesión de planos generales que pasan gradualmente de una quietud inicial a un frenesí descontrolado en el que destaca el contraste entre lo que sucede en el escenario (Omaha bailando, ignorante de lo que ocurre) y la orgía que transcurre abajo. De ahí se pasaría a la huida de Shelley, Chuck y Omaha, con el encuadre en trevelling, precediendo a los personajes y reflejando perfectamente la sensación de ansiedad en ellos.

Más ejemplos: el magnífico empleo de picados y contrapicados, de luz y oscuridad, que apoyan perfectamente la definición de los personajes (una vez más, tendríamos que hablar de las primeras apariciones del senador Bonner, primero con Jerry y luego con Jo), el perfecto uso de los primeros planos, que destacan siempre al personaje eje de la viñeta (como en la escena en la que Rob descubre su homosexualidad, o la misma conversación entre Rob y Shelley más adelante...), el dominio que tienen los autores de las escenas corales (como si de unos Blacke Edwards del cómic se trataran), no sólo por la fiesta del subterráneo, sino también por otras escenas como la de la fiesta de la primavera en Nipple City, etc.

Todo ello está apoyado por el dibujo sencillo y funcional, pero siempre cumplidor, de Reed Waller. Esto empieza con un trazo nervioso que poco a poco (sobre todo a partir del vol. 3) va dejando lugar a un control completo de los personajes, con una variedad tal de gestos y posturas que podríamos prescindir de los diálogos y aún así saber lo que cada uno de ellos siente en todo momento.

Las viñetas nunca suelen ser grandes (8 ó 9 por página), con excepción de las de presentación de cada capítulo, lo cual demuestra también el saber hacer del dibujante, pues a pesar de estar ocupadas normalmente en una tercera parte por los bocadillos, es capaz de mostrar unos cuidados encuadres donde sus animales se mueven con total naturalidad. Los decorados, por otro lado, presentan siempre un trazo más fino, pues, como ya se ha repetido hasta la saciedad, la importancia está en los personajes, sin que ninguno de los cuales presente posturas forzadas, ni se caen ni desafían las leyes gravitatorias⁽¹⁾. Pocas veces habremos visto a caracteres de historieta sentarse mejor en un sofá, efectuar acciones rutinarias como abrir una puerta con la mayor naturalidad y, por supuesto, usar mejor una cama. Lo que para otros suele ser un problema, para Waller no lo es en absoluto.

Nos vemos en el Kitty Corner

En resumen, Omaha es una historieta que no se debería dejar de leer, cuyo único defecto sería su ligera inclinación ocasional al panfleto y el riesgo (inherente, por otra parte, a todas las historias serializadas) de perderse en el marasmo de las diferentes tramas abiertas por los muchos personajes que transcurren por ella. De todos modos, confiamos en que Waller y Worley sabrán salir adelante con todas ellas (talento han demostrado que tienen de sobra), y, además, así es la vida, ¿no? Por ello, no sería de extrañar que un día acabáramos pasando por el Kitty Corner y volviéramos a ver Omaha, Chuck y compañía, pero también a Buga, el coyote y otros, que aunque no aparezcan en las viñetas, seguro que están en alguna oscura esquina del salón. También ellos tienen derecho a divertirse. Omaha ha vuelto, y baila para nosotros. Es digno de verse.

Jordi Juanmartí
Javier Riva

(1) Y aquí habría que mencionar al último Byrne, ejemplo de dibujante tramposo por excelencia, cuyos personajes se «caen» continuamente, sin estar en perspectiva con los espacios en los que se mueven.

No se trata de una historia de bujarrones, por más que algunos de sus personajes muestren una sospechosa inclinación a darle por el trasero a sus congéneres más indefensos, en este caso al rebelde adolescente de rojos cabellos que protagoniza esta primera entrega de la serie francesa de aventuras «El Hombre de Java». Más allá de mostrarnos esa otra variante del «Vicio Inglés» (complementaria del desmedido amor a la fustigación que desde siempre sienten los súbditos de Su Graciosa Majestad), este álbum que hoy comentamos constituye una de las propuestas más estimulantes que últimamente nos ha formulado la irregular Narrativa Dibujada del Viejo Continente, un meritorio trabajo en el que guión y dibujo —paridos por la misma persona, en este caso Pierre-Yves Gabrion— alcanzan unos niveles de calidad y seriedad profesional nada usuales.

Europa ha manufacturado numerosas y excelentes series de aventuras en la última década, y ésta no desmerece de las más punteras. Pero dejémonos de dogmática, y pasemos a explicar a quien no lo conozca, puntualmente, es en qué diablos consisten las principales aportaciones de «Rebelde».

Rebelde sin causa

Fernando Cuesta



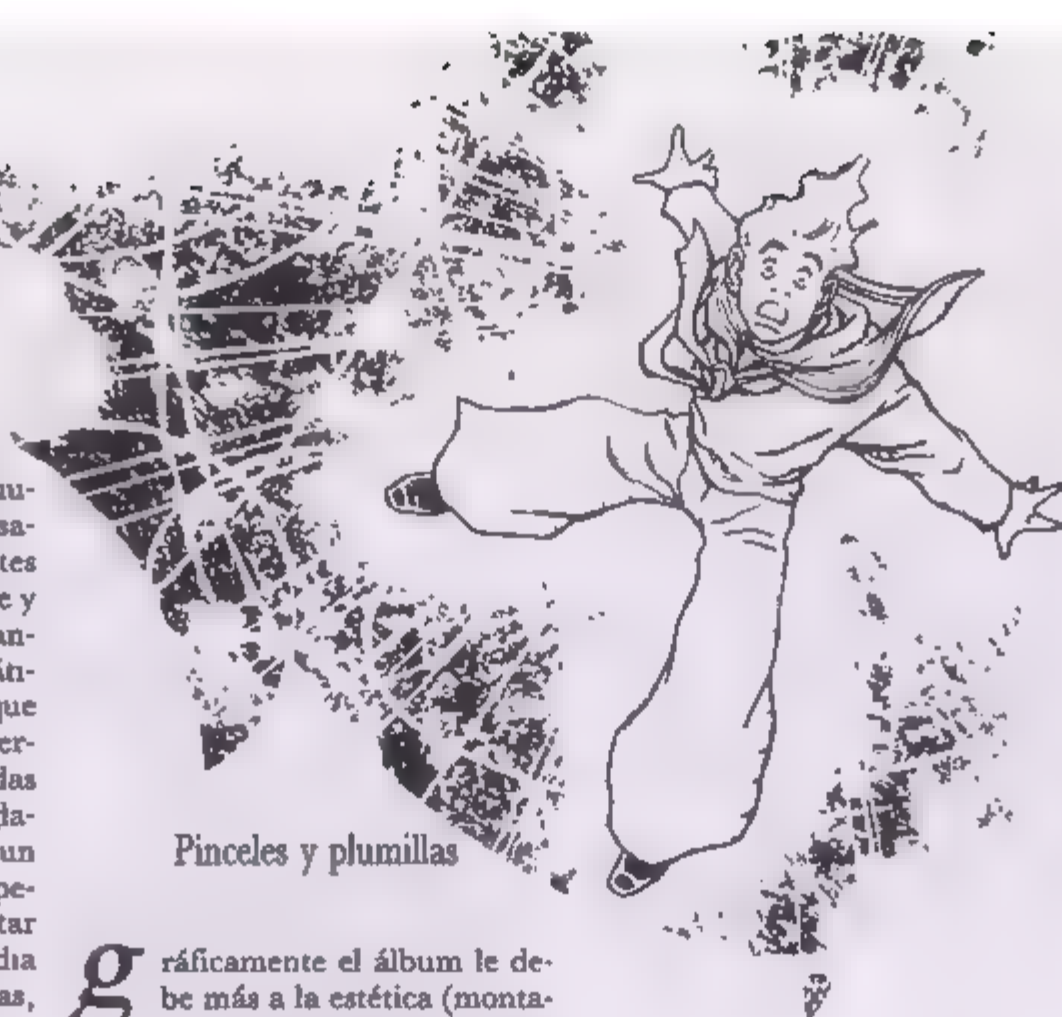
El parto de un protagonista

herbert Livingstone, el muchacho que crece dolorosamente durante estas 46 brillantes páginas, hasta madurar a sangre y a fuego, es un personaje fascinante, un héroe solitario y carismático, desarraigado y desclasado, que nace en el seno de una familia perteneciente a las capas privilegiadas de la puritana sociedad de la Inglaterra Victoriana (su padre es un acaudalado coronel retirado), pero que se niega a asumir y acatar un código de valores que repudia a causa de su estrechez de miras, su hipocresía y su falsedad. Consecuentemente Gabrion nos lo presenta en el marco de un selecto colegio londinense, donde se forjan los cachorros de la élite llamada a dirigir el vasto Imperio Británico, y entre cuyos apollillados pupitres tiene la osadía de defender la «herética» teoría evolucionista de Darwin, recibiendo a cambio las burlas y el desprecio de condiscípulos y profesores.

Esta rebeldía de Herbert frente a lo establecido, nos va a dar la pauta de sus ulteriores andanzas, predestinándole a un desigual combate contra el resto de la Sociedad en general, y contra sus propias creencias en particular, terminando por regenerar la idea de Dios, el Dios terrible y represor que padres, clérigos y educadores le han inculcado desde su más tierna edad, en una serie de monólogos expresados en «bocadillos» de color amarillo, que se suceden a través de todo el álbum.

Este, por lo tanto, no es sino el relato de la traumática iniciación de un personaje al que la vida le sale al encuentro con su más espeluznante rostro, la descripción de una sociedad que embrutece y deshumaniza a quien toca, y cuya única ley es la de la supervivencia y la insolidaridad, siempre a costa de los más débiles. De este modo otra de las premisas darwinianas (la selección natural de «los más aptos») acaba cerrando una obra que arrancó cronológicamente con el viejo tópico de que «El hombre desciende del mono».

Como detalle eminentemente simbólico, el cabello del atribulado Herbert, sempiternamente revuelto, es de un llamativo rojo, color que contrasta con el del resto de los personajes. Y tal vez sea necesario recordarle a más de uno, en medio de la actual y autocomplaciente orgía capitalista que estamos padeciendo, lo que pretendía expresar tal tonalidad cromática hace tan sólo unos pocos años...



Pinceles y plumillas

gráficamente el álbum le debe más a la estética (montaje, planificación, onomatopeyas...) de los Comic-books yanquis «de prestigio» (como los de Frank Miller, sin ir más lejos) que a la tradicional y cartesiana rutina narrativa del álbum franco-belga de toda la vida, por más que éste se haya renovado en los últimos tiempos en la forma y/o en el fondo, haciéndose más abrupto y escabroso (ciertos «críticos» dirían «más adulto»).

Gabrion es más minucioso en la puesta en escena que en la caracterización de los personajes, pero ésta, por medio de unas pocas pinceladas, consigue atrapar su esencia; así el ambiente colegial, altivos y despreciativos, o las grotescas prostitutas del burdel «para gentlemen», o los detritus humanos de los barcos, tanto en el buque de Su Majestad como en el carguero, están estupendamente logrados, trazados a medio camino entre Realismo y Expresionismo, con una galería de secundarios de lo más competente: el decrepito anarquista francés, el negrazo contra-maestre «Dientes bonitos», el odioso estudiante Alergon, los impagables «reclutadores» de tripulaciones, los rijosos marineros del HMS...

Tampoco es nada desdeñable el pulso con el que este Gabrion sabe atrapar las atmósferas más dispares, trabajando con maestría color e iluminación (verbigracia las escenas de nevada, la borrasca en alta mar o el dantesco infierno de la sala de calderas). La composición de la página nos comunica una sensación de desasosiego, de violencia, a base de grandes contrastes entre el tamaño de las viñetas, alternando unidades horizontales con un campo «cinemascópico» y otras verticales de gran dimensión y profundidad, con «cuadritos» casi insignificantes —que no faltos de significación— siendo el montaje de cada plancha un ejercicio que pone a prueba la capacidad de narrador en imágenes de este galo de 35 años.

Un reconstrucción fiel y rigurosa

en lo concerniente al capítulo «Ambientación», este «Rebelde» es el fruto de un exhaustivo trabajo documental, configurando un fidedigno y vívido retazo de la historia cotidiana del siglo XIX, la centuria del «Progreso» burgués y el Liberalismo Económico, en la que un desvalido muchachito pelirrojo, baqueteado por el destino, lucha a brazo partido por la libertad del Pensamiento, buscando denodadamente la suprema dignidad del hombre.

Las calles abigarradas de Londres, los más siniestros y miserables recovecos —donde parece que de un momento a otro va a surgir Jack el Destripador—, los helados muelles del Támesis..., todos esos escenarios están reproducidos con un encomiable esmero y una extrema fidelidad, a juzgar por las fotografías y grabados que conocemos de la época (inspirándose también, muy probablemente, en películas como «Oliver», «Cuento de Navidad» o «Asesinato por decreto»). Gabrion incluso nos muestra detalles tan pintorescos como los típicos «bobbies» persiguiendo a los estudiantes alborotadores a golpe de... carraca (artilugio cuyo uso por la Policía Metropolitana es absolutamente histórico).

«**R**ebelde» narra una historia enormemente sordida, durísima, sin concesión alguna a la sensiblería, en la que quien no es un hijo —o hija— de perra no suele llegar a viejo. Este material tan «darwinista» está montado con suma habilidad, contado —que no observado— desde el punto de vista de su protagonista-víctima, Herbert, que no tendrá más remedio que mancharse las manos de sangre si quiere sobrevivir en semejante jungla.

Este primer álbum viene a ser como una «pasión», un auténtico «Vía Crucis» en el que el muchacho del cabello rojo, aplastado por el peso de su propia desgracia, está a punto de arrojar la toalla, pero la intervención del hado, el «fátum», el fatal destino de las tragedias griegas, le mantendrá siempre con vida, obligándole a luchar, con uñas y dientes, por esa misma vida que tanto le duele.

Estamos ante una pieza sobrecogedora, cuya lectura le pone a uno los pelos de punta (porque desgraciadamente es tan real como la vida misma), que despoja al género aventurero de sus ropajes más folclóricos y lúdicos, y nos los vomita como una constante agonía de perfiles conradianos (el protagonista, como Lord Jim, trata de redimir con el sufrimiento sus pasados «errores», hasta que consigue liberarse de las cadenas de los valores victorianos), una pugna titánica por sobrevivir en unas condiciones límite, que, lejos de haberse mitigado, continúan hoy en día vigentes para la mayoría de la especie humana.

Hay, lógicamente, muy poco lugar para el humor en una historia tan áspera, aunque Gabrion se permite un soterrado homenaje a «Batman» (en una viñeta panorámica de los «docks» londinenses se intuye —más que se ve— el inconfundible signo del murciélago, y medio se leen en un rótulo las palabras «Gotham City»), e incluso un guiño tan irónico como meter en danza al célebre inspector de Scotland Yard Lestrade, ente de ficción creado por la pluma de Conan Doyle como contrapunto «oficial» a las geniales deducciones de Sherlock Holmes, y hacerle morir en un duelo a manos del circunspecto padre del protagonista, por no haber sabido proteger la vida de sus descarriado vástago.

Nos encontramos, en resumidas cuentas, ante un sólido producto que nos indica que el viejo continente tiene aún algo que pinar en este arte del siglo XX que últimamente los autores anglosajones (de uno y otro lado del «charco») se estaban llevando de calle. Si tienen pasta cómprelo inmediatamente —les garantizo que es una buena inversión—, y si no hagan lo posible por echarle un buen vistazo. Nos lo agradecerán, seguro.

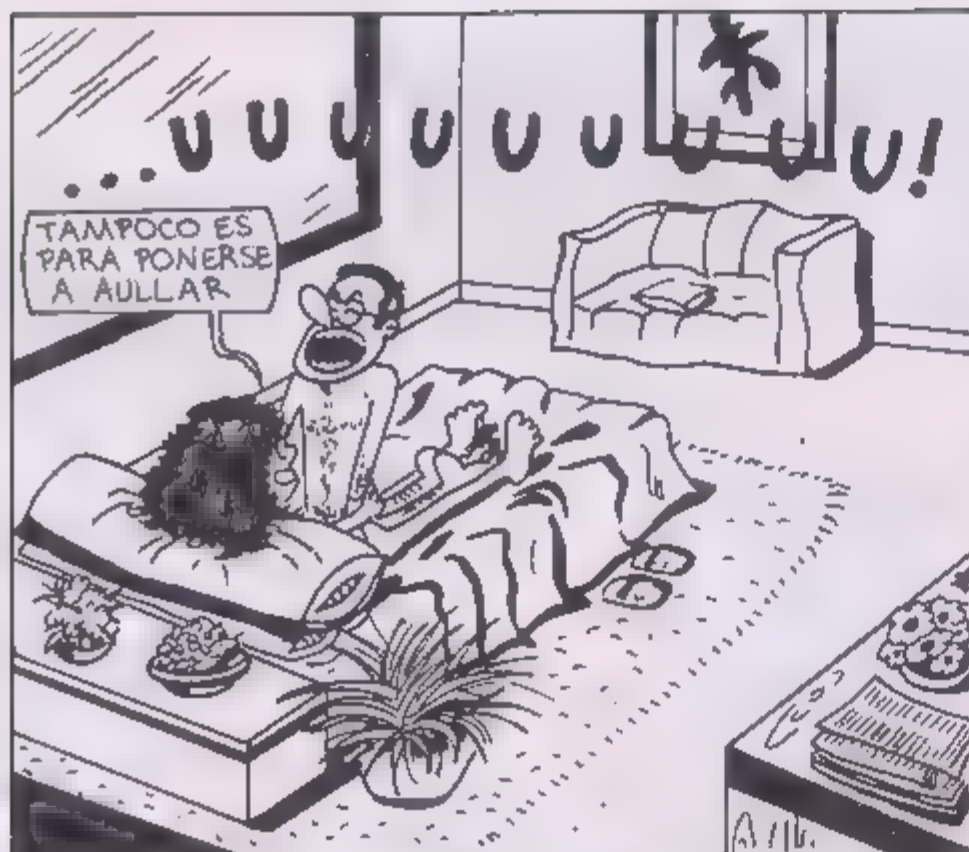
UN HOMBRE LOBO AMERICANO EN AMERICA

¡AAAAA AAAAAAAAAUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU...



ARGUMENTO, GUIÓN, DIBUJO, TINTA Y RÓTULOS: JUAN JOSÉ PÉREZ "JUANJO"
GRACIAS ESPECIALES A NORMAN FERNÁNDEZ POR TRAERME LOS CAFÉS.

UN HOMBRE LOBO AMERICANO EN AMÉRICA. Vol. 1. No 1. ABRIL 1992. PUBLICADO POR
WÉNDIGO COMICS. DIRECTOR: FAUSTINO RODRÍGUEZ ARBESÚ. PUBLICACIÓN TRIMESTRAL.
EL WÉNDIGO: B.A.I.R.N.I. IMPRIME: GRÁFICAS CAREAGA, S.A. (AVILÉS/SALINAS). PUBLICACIÓN
AMATEUR. DEPÓSITO LEGAL: M-3362/1994. SE ADMITEN COLABORACIONES (AÚN ESTOY ES-
PERANDO EL GUIÓN QUE UN TAL N. FERNÁNDEZ ME PROMETIÓ). EL WÉNDIGO: APDO. DE
CORREOS 461-GIJÓN. CUALQUIER SIMILITUD ENTRE NOMBRES Y PERSONAJES QUE APARECEN
EN ESTA REVISTA CON CONOCIDOS PERSONAJES DEL CÓMIC Y EL DEPORTE NO ES PURA COINCIDENCIA.

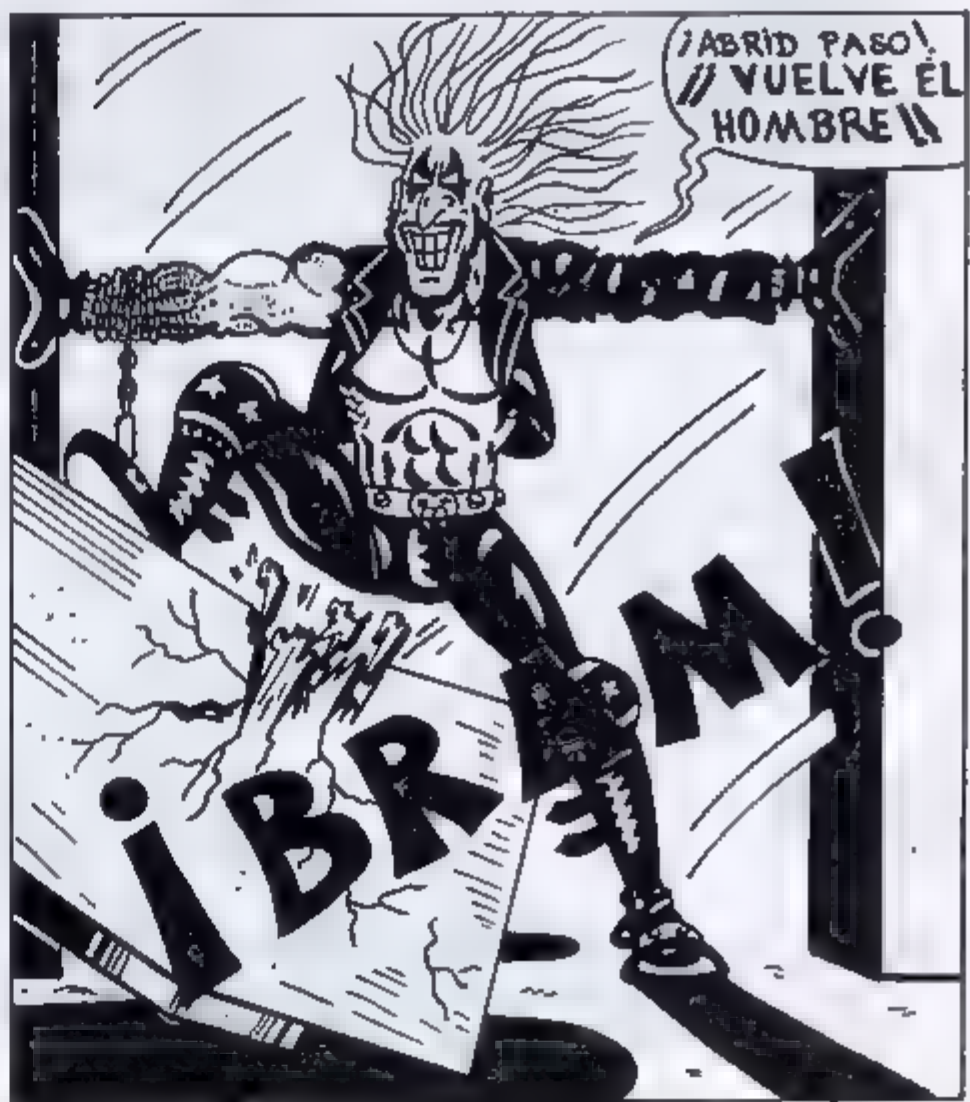


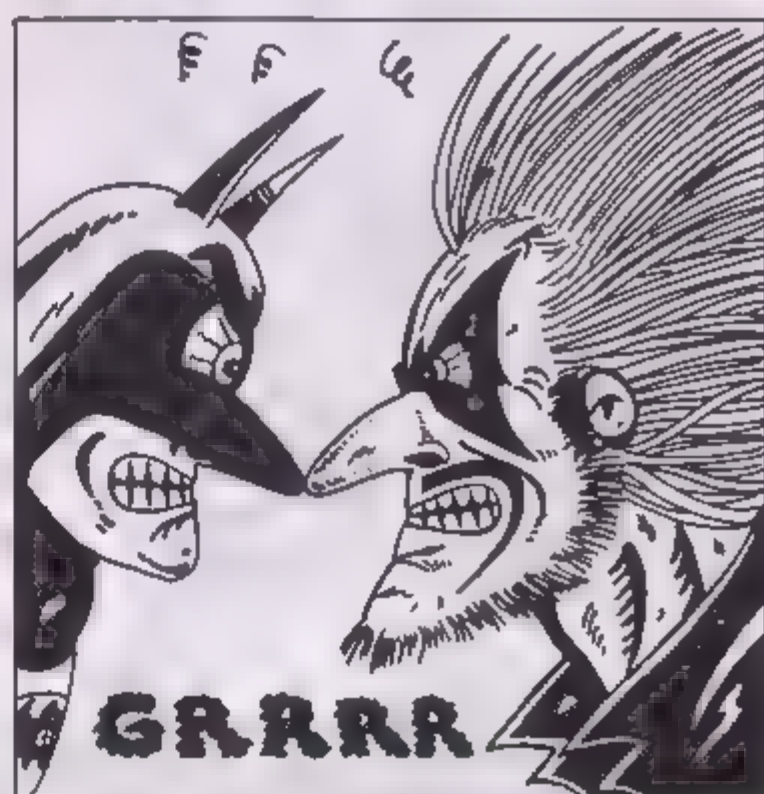
¡AY, AY, AY QUE YA
EMPIEZA EL EXTRE-
RIMIENTO...

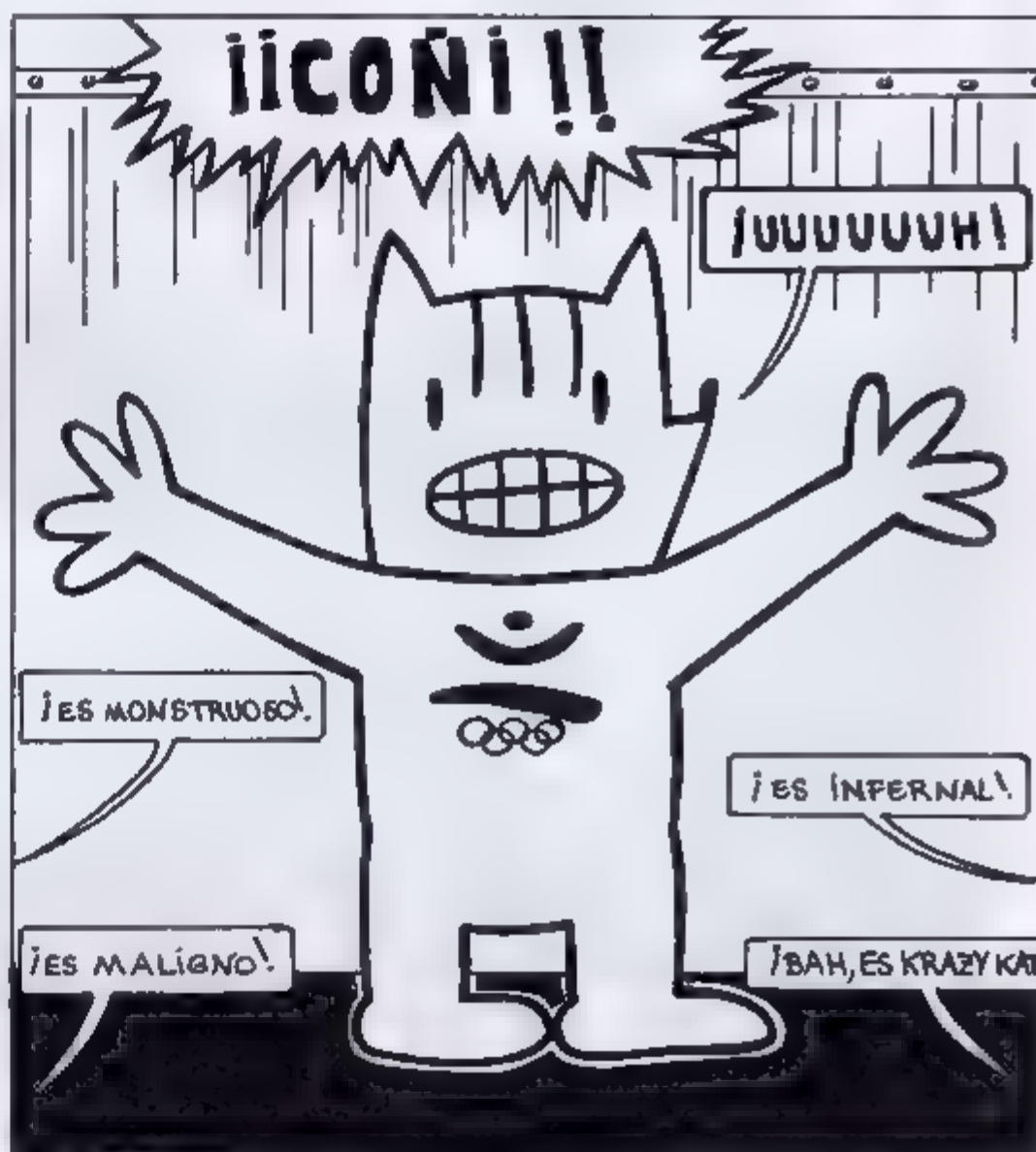
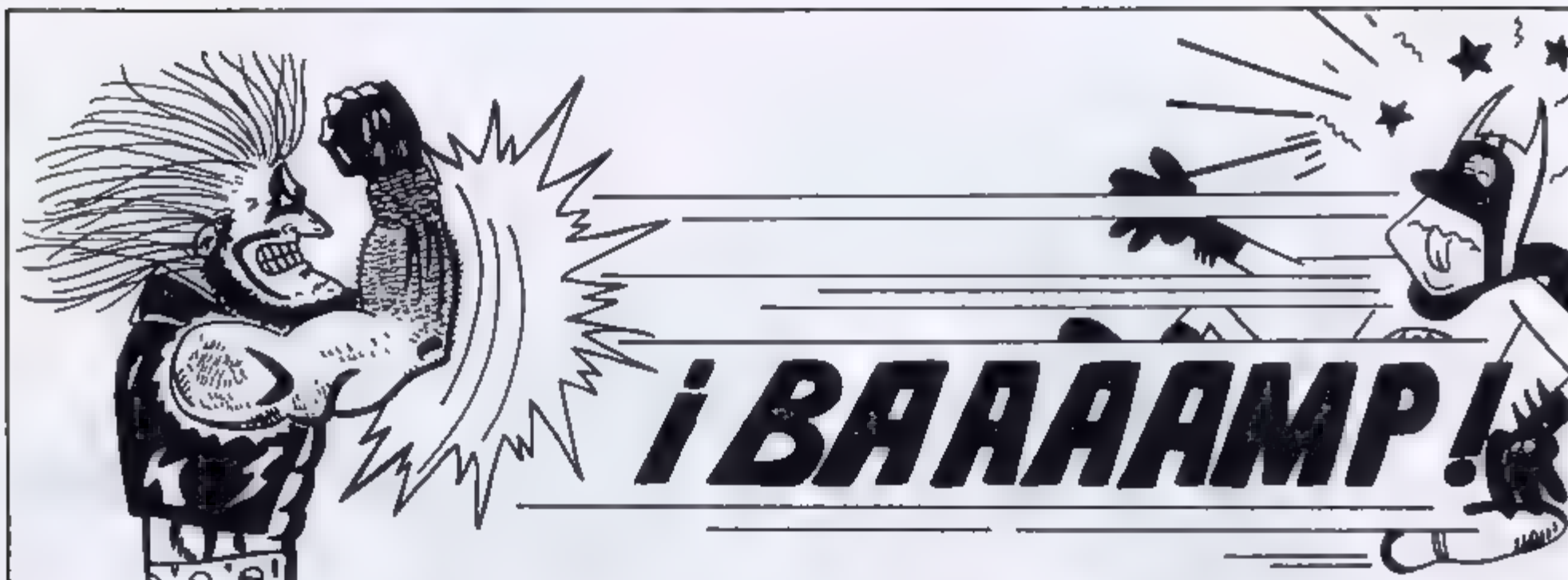
...YA ME VOY A CON-
VERTIR EN HOMBRE...

¡BOOM!

?









"¡LLEGARÉ EL PRIMERO!"



"AUNQUE TENGA QUE MATAR A ESA RATA DE GARDNER."

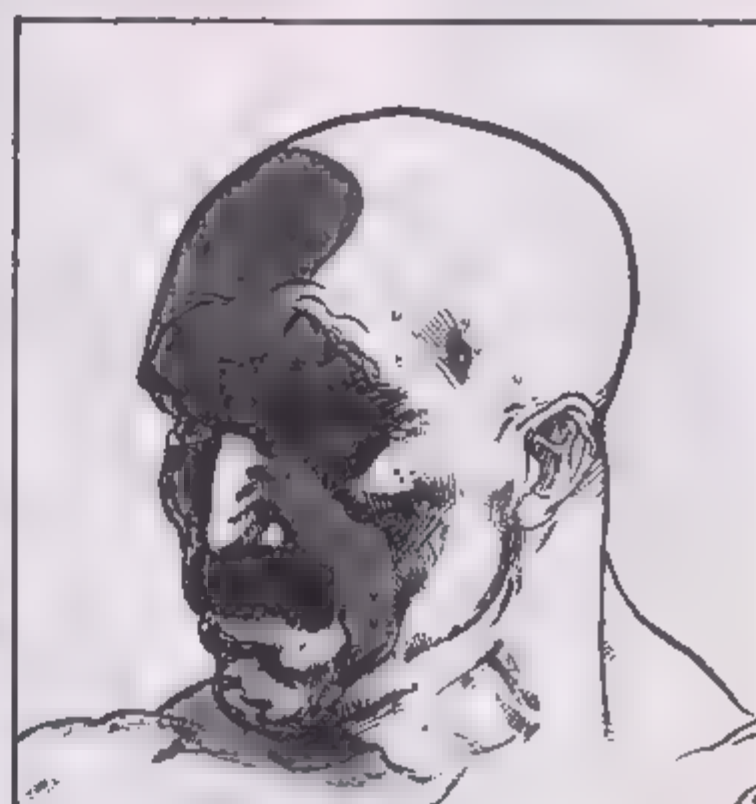
RAA

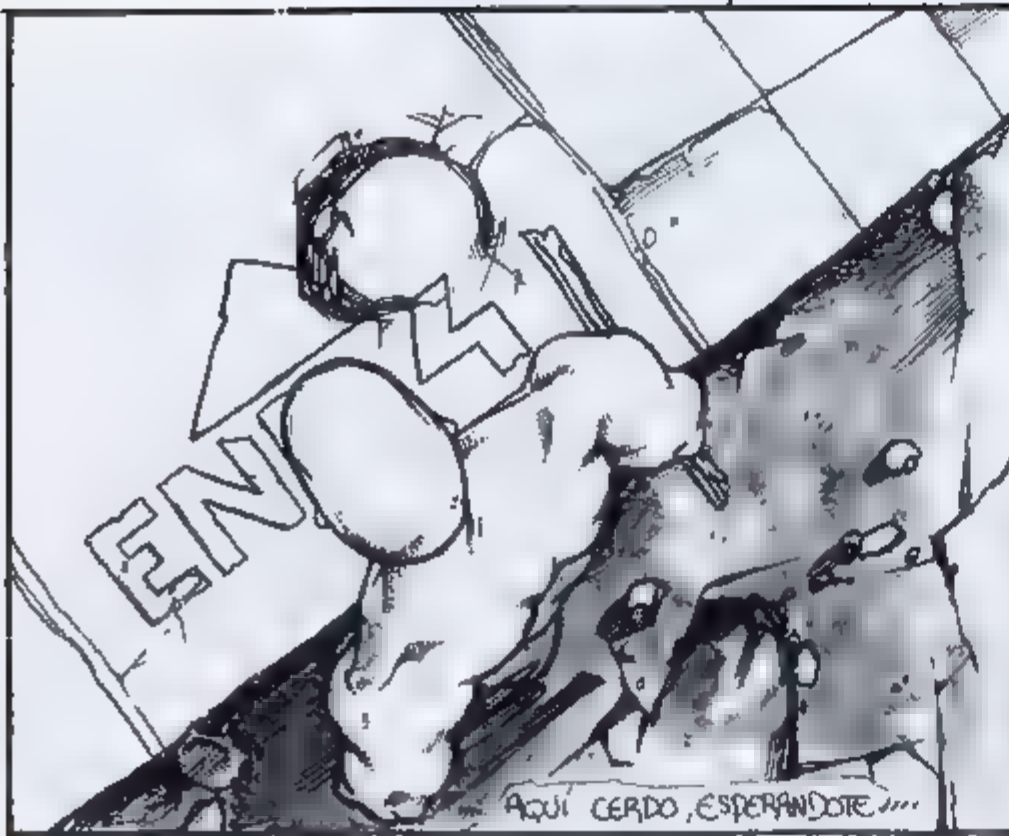


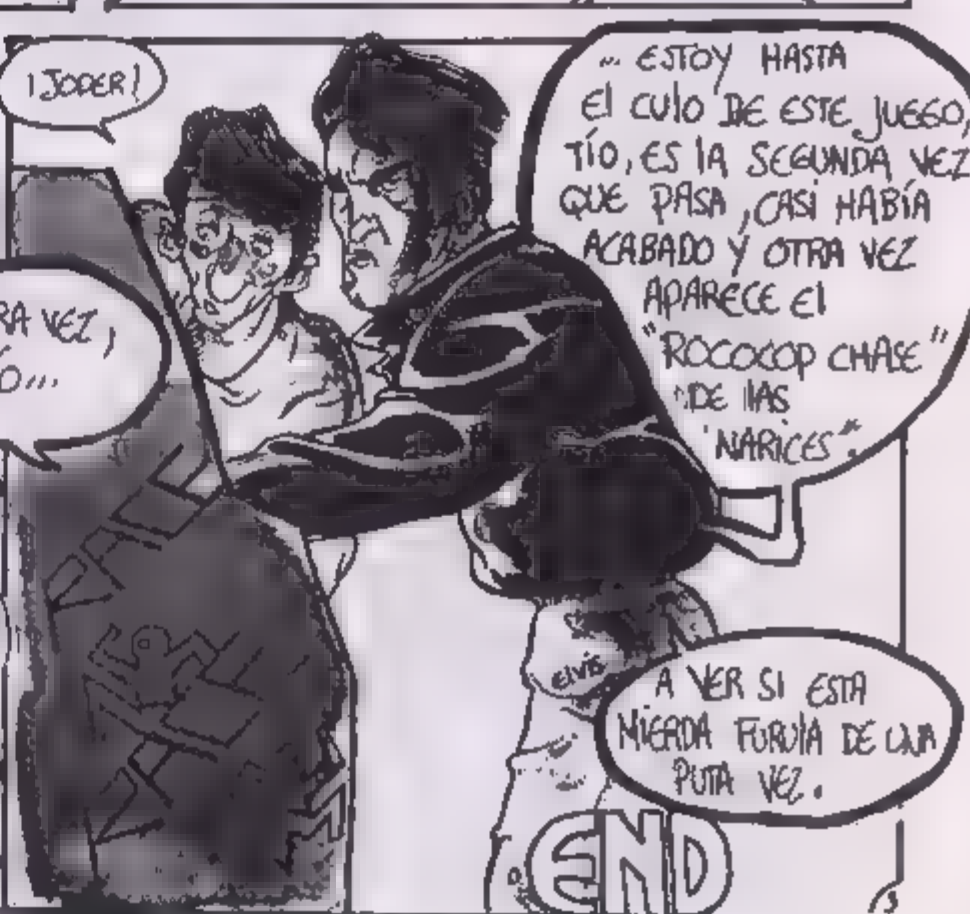
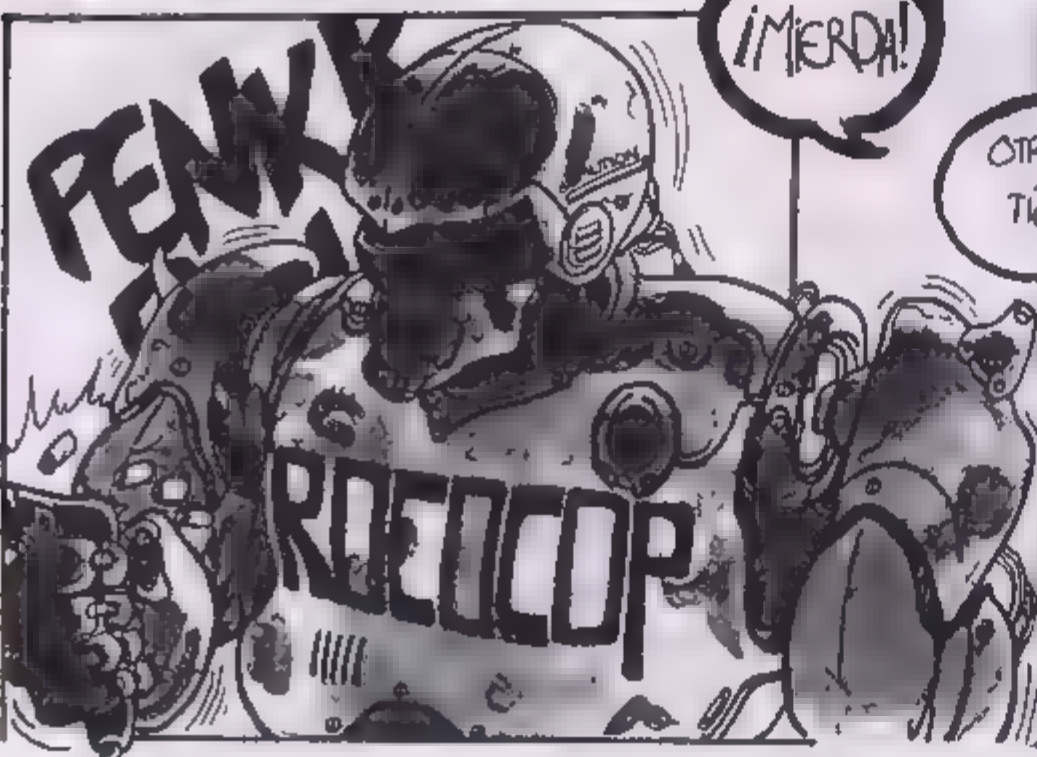
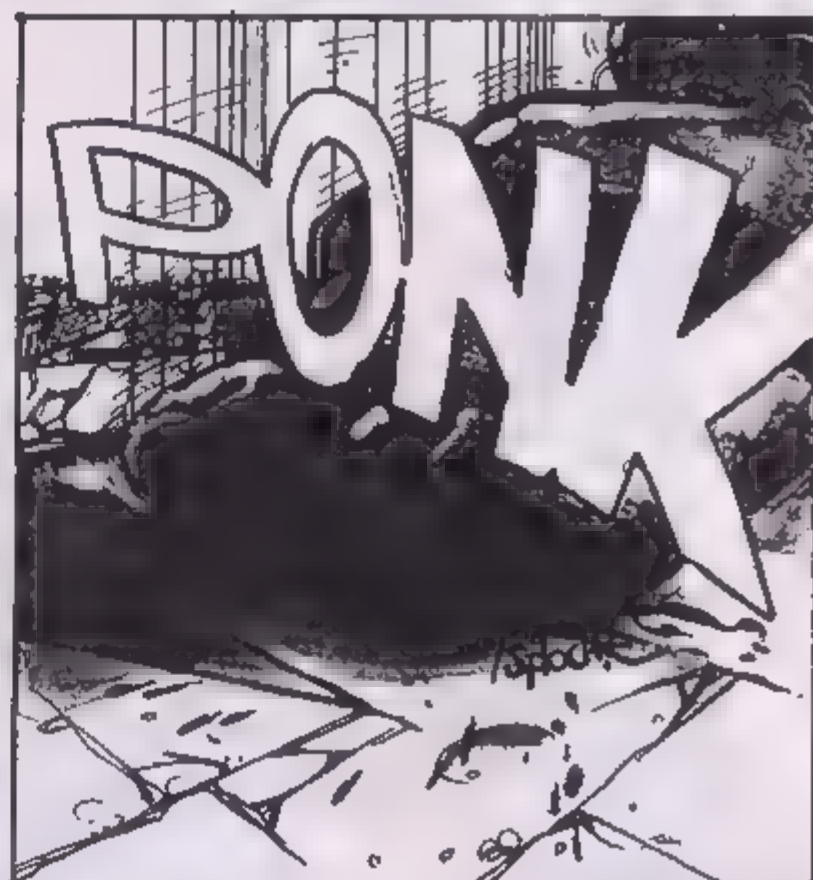
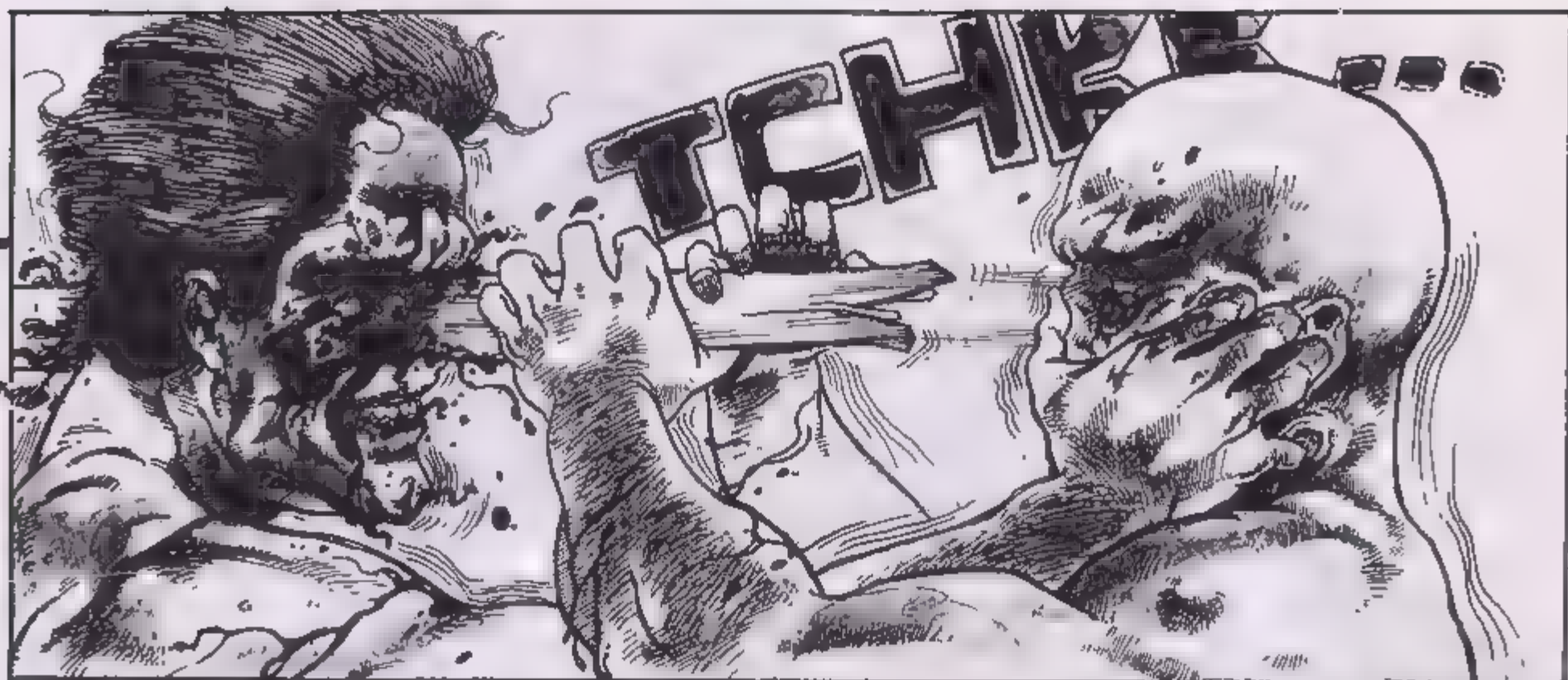
"YA FATA POCO, ESTOY EXHAUSTO PERO GANARÉ ESTA MALDITA CARRERA."



"¿DÓNDE ESTARÁ GARDNER?"

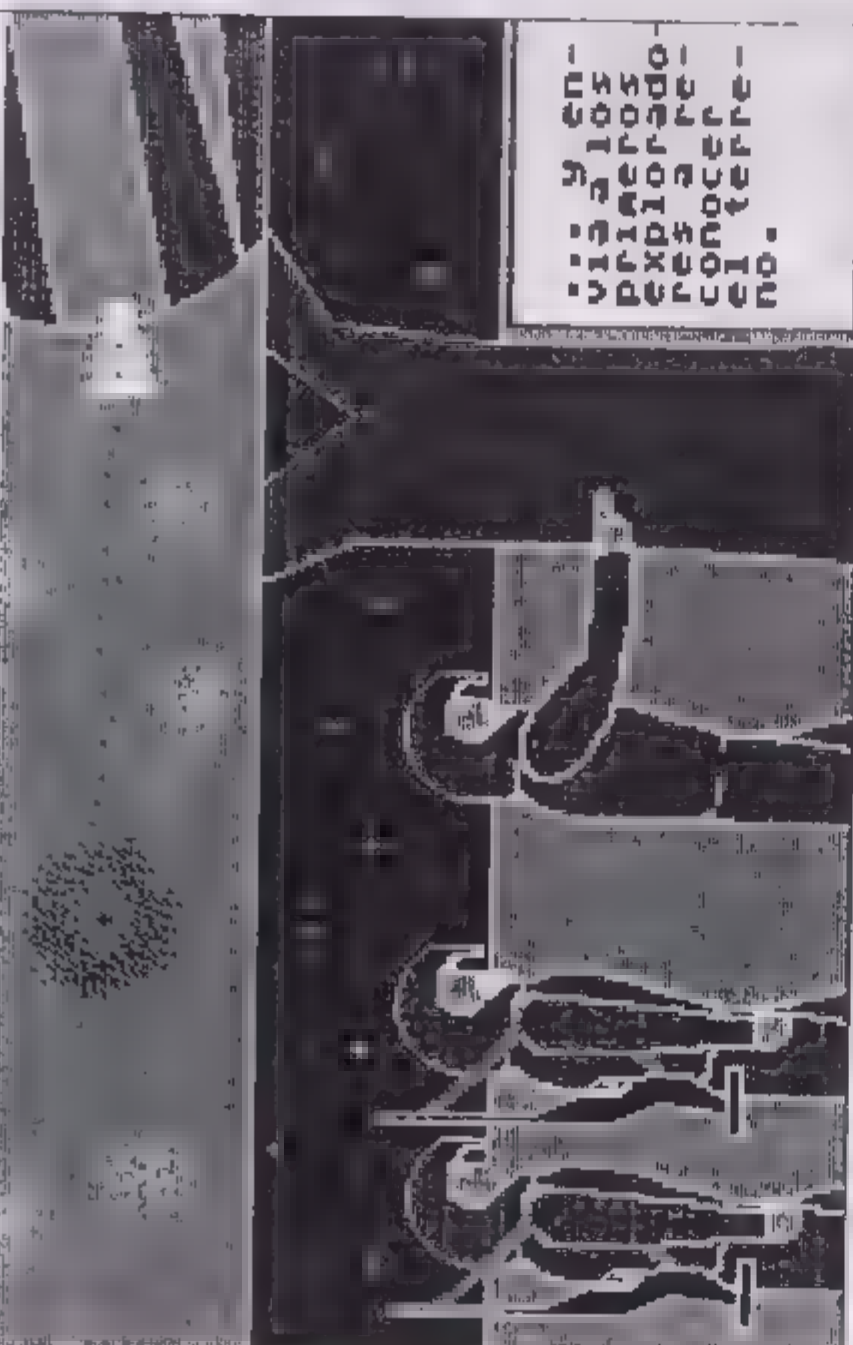








Después de su llegada a la tierra, el líder de los invasores impartió las primeras órdenes...



Poco después los exploradores encuentran los primeros indicios de cultura humana

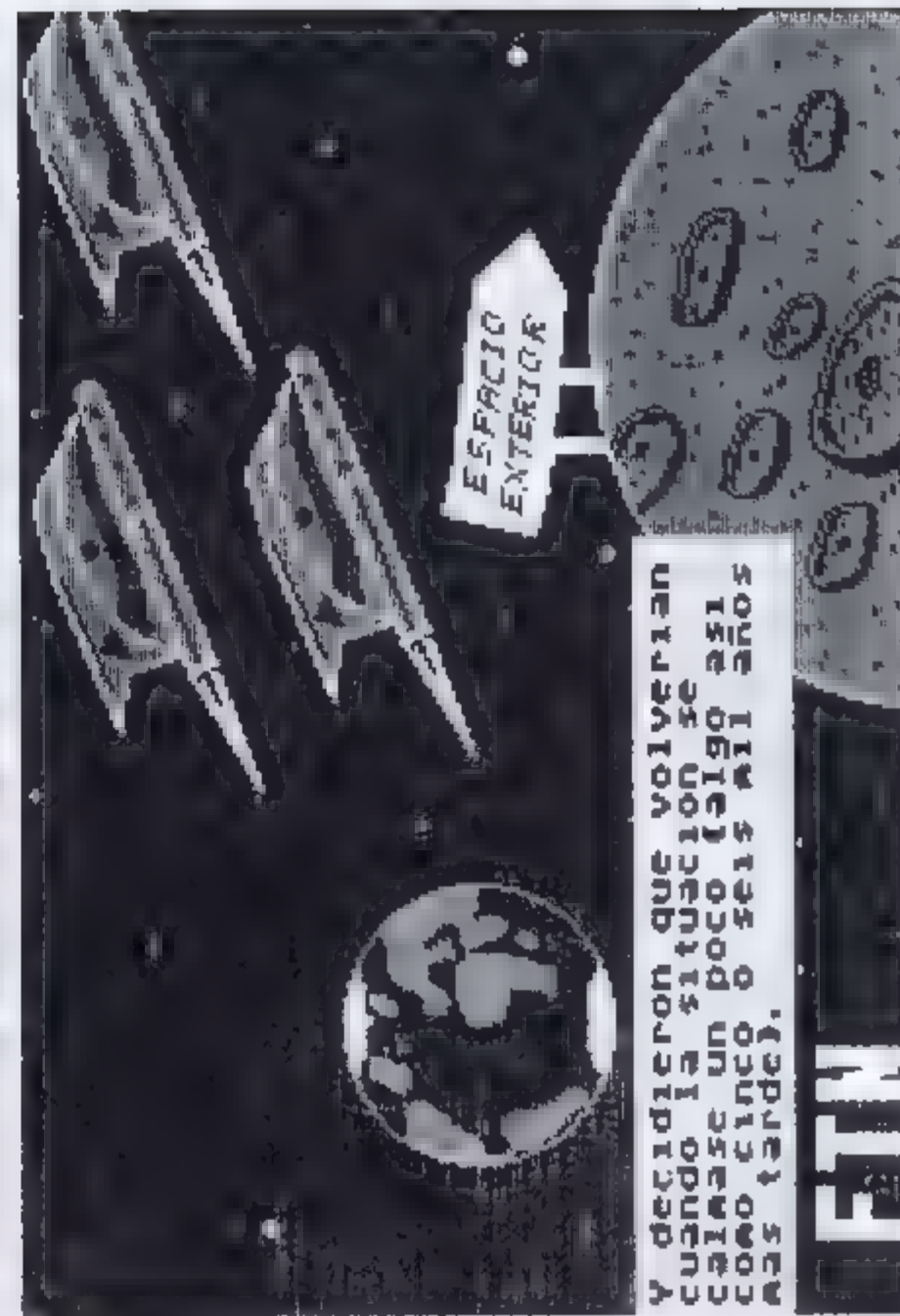
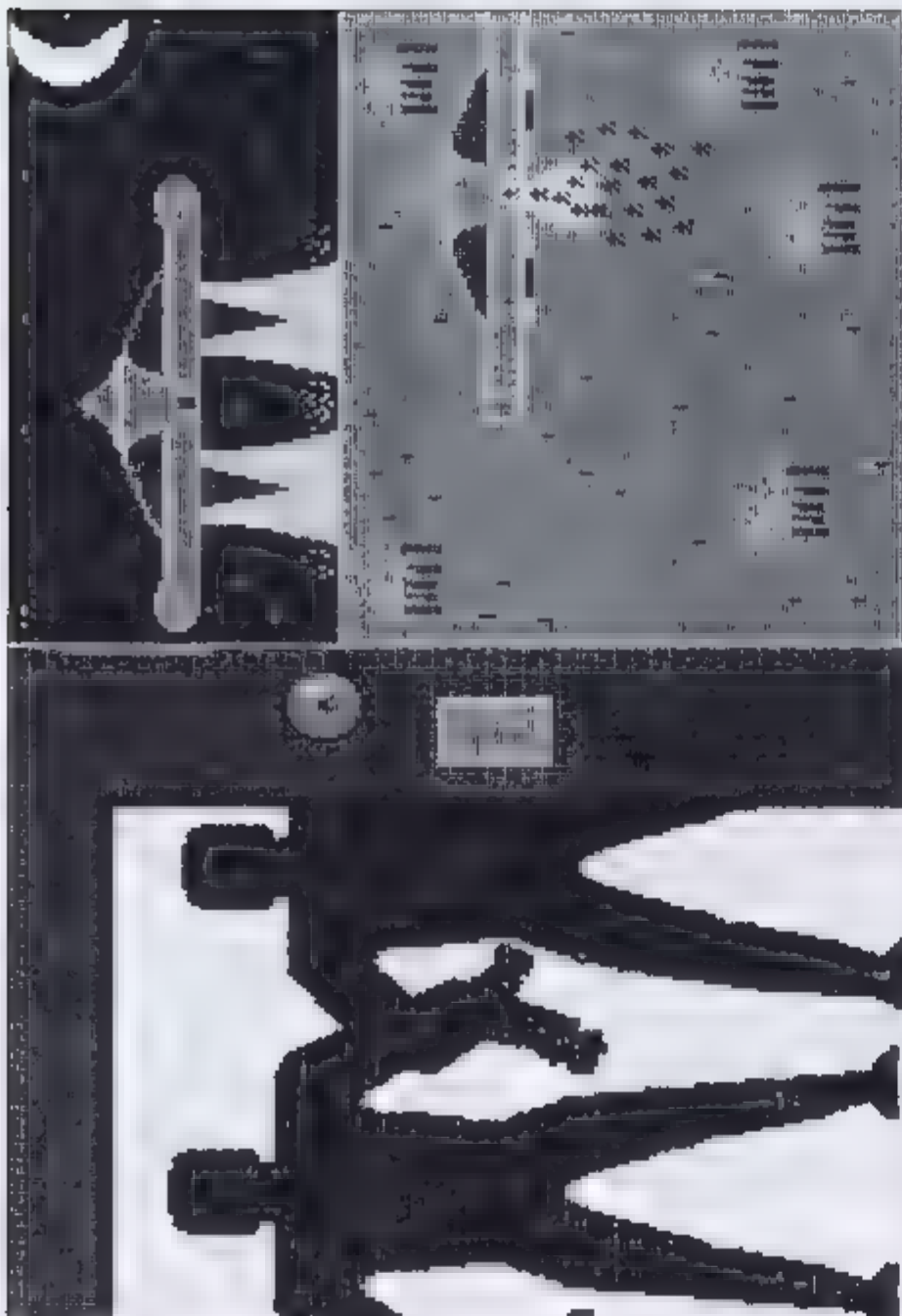


El primer explorador le entregó su líder su descubrimiento...

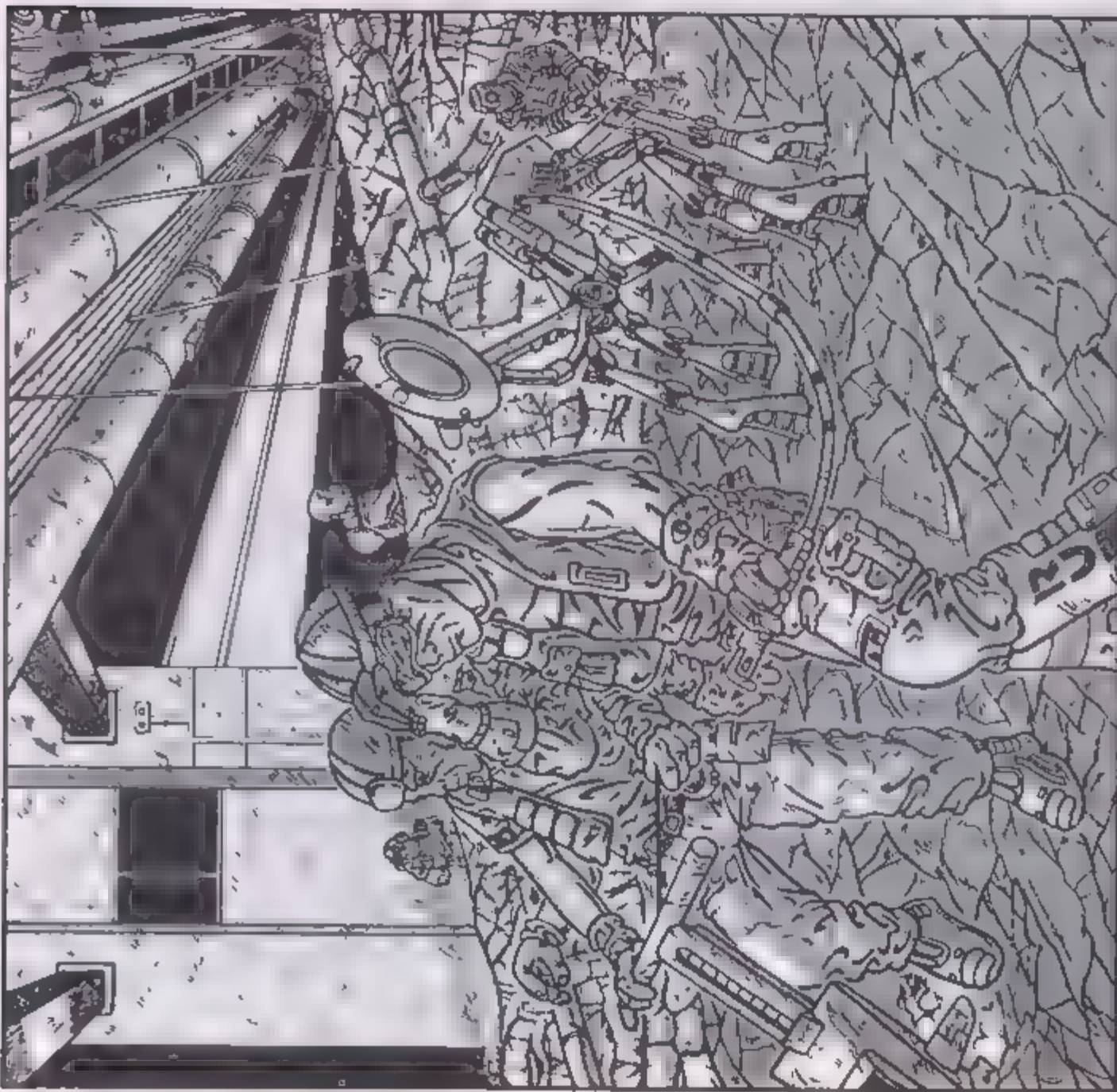
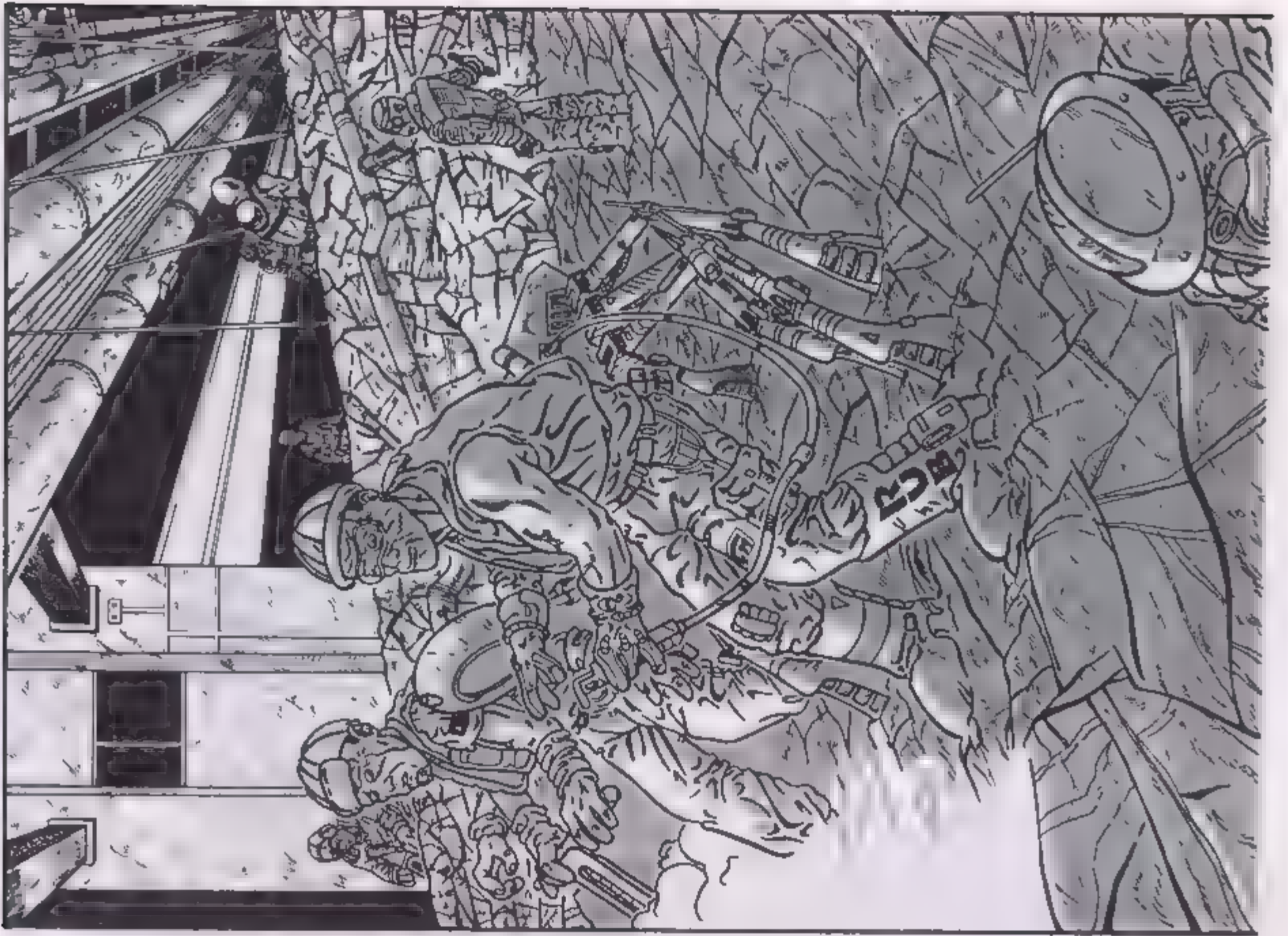


...y el segundo todos los suyos. Pero este no fue el golpe de gracia sobre el infortunado líder, sino un reniego cercano que fue...

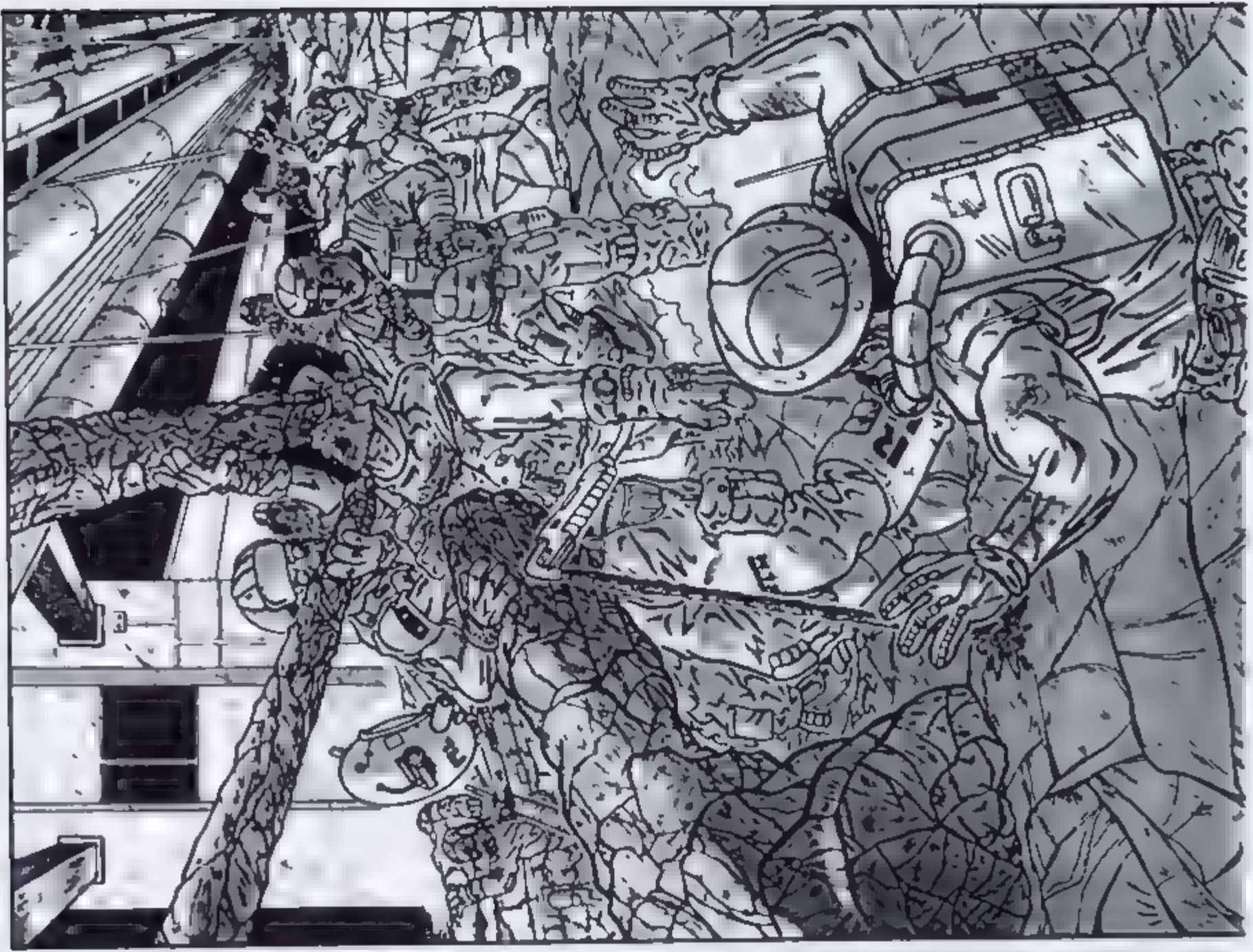




Primera historieta asturiana hecha con ordenador



R · U · B
2002





Terry Gilliam

Terry Gilliam

Terry Gilliam se dio a conocer como el único componente americano del grupo inglés «Monty Python». Habiendo comenzado como dibujante en EE. UU., se pasa al mundo del cine y la televisión cuando se traslada a vivir a Inglaterra. Allí conoce a alguno de los que luego serían miembros, junto a él, de los Python y comienzan a colaborar juntos. Gilliam aporta al grupo una dimensión visual que se caracteriza por su gusto por lo extraño, grotesco y deforme. Continúa, pues, no sólo dibujando para decorados, ambientaciones, etc., sino que además escribe guiones, actúa y al final dirige. Su carrera como director comienza compartiendo trabajo con Terry Jones en «Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores». Más tarde, dirige en solitario «Jabberwocky, la bestia del reino», «Los héroes del tiempo», «Brazil» y «El barón de Münchhausen». Su última realización, «El rey pescador», ha sido estrenada hace poco tiempo en nuestro país.

—¿Cómo surgió la idea de la película?

—Porque el guión me entusiasmó. Cuando lo leí me di cuenta de que era el guión que a mí me hubiera gustado escribir. Era exactamente la idea que yo tenía de la vida. La forma de percibir el mundo que yo sentía, quedaba perfec-

tamente plasmado con palabras. Los personajes eran sorprendentes, incluso, me enfadé un poco al pensar que alguien me había robado mis mejores ideas y las había escrito mejor de lo que yo podría escribirlas. Debería haberlo hecho yo y no dejar que nadie se me adelantase.

—¿Se puede considerar «El rey pescador» como una continuación de «Los héroes del tiempo» o «Brazil»?

—Creo que el papel que interpreta Robin Williams comienza justamente cuando termina «Brazil». Empieza loco y su locura va en aumento a pesar de que tiene momentos totalmente lúcidos. Estas tres películas comparten la imaginación y el tratamiento que intento dar al poder de la imaginación, el cual es siempre el mismo. Mis realizaciones se presentan como una batalla entre lo real y lo fantástico. Esta vez, el papel realista lo interpreta Jeff Bridges y el fantástico Robin Williams y hay veces que llegan a juntarse. Bridges, por ejemplo, poco a poco va convirtiéndose a la fantasía de Williams.

—¿Quiso hacer una parábola de la vida actual?

—Creo que sí. Bueno, realmente no sé si quise hacerlo premeditadamente pero lo cierto es que acabó siendo una especie de parábola. Realmente, toca algunos puntos que deberían ser tomados un poquito en serio. A todos nos iría mucho mejor si siguiésemos el ejemplo.

—¿Cuál es para Vd. el Santo Grial de nuestros días?

—No lo sé. Creo que es el amor, aunque realmente no sé si de verdad lo creo o es lo que quiero creer. Y lo cierto es que la búsqueda del amor no es nada nuevo sino todo lo contrario. El ser humano se caracteriza precisamente por buscarlo continuamente a lo largo de su vida y esto ocurre generación tras generación desde el comienzo de los tiempos. No obstante, creo que el Santo Grial debe ser hoy, y seguir siendo en un futuro, el amor. Hay que buscar el amor por encima de todo.

—¿Cree que los sueños o un cierto grado de locura son la única forma de sobrevivir en la realidad actual?

—Sí. Creo que esto lo he dejado siempre bastante claro. Por ejemplo, en «El rey pescador», el personaje que hace Robin Williams puede vivir en esta sociedad única y exclusivamente gracias al propio mundo irreal que él mismo se ha creado. Su situación ha sido tan traumática que lo único que tiene sentido para él es esa vida imaginaria que se inventa. Su mundo anterior quedó totalmente destruido y él no lo puede soportar. Creo que esto es importante ya que sus creencias son tan poderosas que es capaz de llevarse con él al resto de la gente.

—¿Trata de crear en sus películas un nuevo tipo de héroe?

—No lo sé. Lo más importante en mis películas es conseguir un equilibrio entre el sueño y la realidad pues sin él no se podría sobrevivir. Creo que hay demasiada gente que acepta sin preguntar los

sueños que otros les imponen, que no son los suyos propios, que se los venden gratuitamente en el cine o en el TV. Para mí, cada persona tiene derecho a tener sus propios sueños y a ser su propio héroe. Yo no impongo a nadie mis sueños, simplemente defiendiendo el derecho de cada persona a tener sus propias fantasías particulares.

—¿Por qué mezcla siempre el humor con el romanticismo y la fantasía?

—Porque intuitivamente es lo que me interesa. No lo pienso de antemano, simplemente es mi manera de expresarme y me parece que todos estos elementos son imprescindibles para mí. No entiendo a la gente que vive o se expresa sin mezclar o al menos tener en cuenta estos conceptos tan importantes.

—¿Cómo surgió la combinación de Jeff Bridges y Robin Williams en esta película?

—Robin y yo comenzamos a trabajar juntos desde un primer momento. Debía encontrar a un actor que compitiera con nosotros dos y como Robin es bajito y velludo elegimos a Jeff que era alto, rubio y sin vello. Queríamos un contraste y nada más.

—¿Es el papel que interpreta Jeff Bridges una autobiografía de Terry Gilliam?

—No especialmente. Cuando leí el guión me identifiqué con los dos personajes. Ambos tenían algo de mí, tanto el que Robin interpretó como el de Jeff. Aunque después de rodada la película hubo escenas que creo que las rodé desde el punto de vista erróneo. Por ejemplo, en una escena en la que Robin viene a rescatar a Jeff lo rodé todo desde el punto de vista de Robin y creo que hubiese quedado mejor si la hubiese rodado desde el punto de vista de Jeff.

—Y físicamente, ¿eligió a Jeff porque se parecía a Ud.? ¿Quiso darle un aspecto similar al suyo?

—En absoluto, esto ocurrió inconscientemente. Nunca me hubiese dado cuenta de algo así y aún no entiendo cómo ocurrió, pero es cierto que a lo largo del rodaje hubo una especie de mimetismo entre él y yo. Según iba transcurriendo el tiempo él cada vez se parecía más a mí, no sólo físicamente sino también en los gestos y expresiones y lo mismo me pasaba a mí, cada vez me parecía más a él. Ocurrieron situaciones curiosas. Un día, me dediqué a hacer fotos después del rodaje y cuando las revelé yo estaba entre los fotografiados... Esto era imposible, pensé, puesto que yo era el fotógrafo de todas. Resultó ser una foto de Jeff... Creo que me parezco más a él que su propio

hermano Beau.

—¿Quiso darle a la historia un paralelismo con «Don Quijote»?

—Sí, ciertamente. En realidad toda mi vida se inspira en Don Quijote y lo he plasmado en esta película. He mezclado muchas cosas en ella, cosas que para mí eran importantes y que ya hemos comentado antes como el Santo Grial, los sueños, la realidad, etc. Como todo esto también se refleja en el Quijote resulta que también me he inspirado en él. Podríamos decir que Robin es un Quijote que vive en sus sueños y cada vez se vuelve más a la realidad arrastrando con él a Jeff que es el más realista, como era Sancho Panza, pero que se va metiendo cada vez más en los sueños del otro.

—Ud. empezó su carrera profesional como dibujante, ¿queda todavía algo de aquella etapa?

—Sí, por supuesto. Aunque parezca mentira yo nunca he dejado el dibujo. Ya no me dedico profesionalmente a ello pero sigo haciendo mis cosillas y preocupándome por este mundo que me parece tan interesante y a la vez que creo que está muy relacionado con el del cine. En cierto sentido, la manera de narrar es la misma así que sigo haciendo lo mismo que antes, contar historias con el mismo tipo de téc-

nica sólo que con un medio de expresión diferente.

—¿Cómo ve la situación actual dentro del mundo de los comics?

—Estupendamente, creo que está en su mejor época. Además ha empezado a resurgir en todos los sitios. Hace unos años ya sólo quedaba gente buena que hiciese comics en EE. UU. pero actualmente están surgiendo nuevos jóvenes y muy válido en muchos sitios más. En Inglaterra hay una nueva generación muy interesante. También hay cosas buenas y aceptables en Japón, es algo que prácticamente no conocíamos y que estamos descubriendo ahora.

—Ud. tenía un proyecto para llevar «Watchmen» de Alan Moore y Dave Gibbons al cine. ¿En qué quedó todo aquello?

—En nada. Es una gran frustración que tengo pues cuando ya pensaba que estaba todo decidido las cosas se vinieron abajo. Yo ya había hablado personalmente con Moore y habíamos llegado a un acuerdo. Me parece un hombre muy, muy inteligente. Si no es el mejor, es uno de los mejores guionistas que hay hoy en día.

—¿Qué otras preferencias tiene respecto a los comics?

—No quisiera nombrar a unos y dejar a otros igual de buenos en el olvido. Lo cierto es que no leo tantos comics como quisiera pues no tengo tiempo suficiente, pero gente como Frank Miller y «El señor de la noche» o Alan Moore con «Watchmen» me parecen de los mejores. En cuanto a dibujantes, a parte de Dave Gibbons me gusta mucho Simonson y las nuevas generaciones inglesas. Hay algún otro, pero no recuerdo los nombres. Uno de mis favoritos es también Sienkiewicz que ahora está publicando unas cosas nuevas en EE. UU. realmente buenas. Te podría decir también títulos de obras de las que no me acuerdo de los autores pero supongo que aquí no habrán llegado a que los títulos serán diferentes. De todos modos, el panorama actual es muy interesante y hay muchísimo donde escoger.

—¿De aquel espíritu que unió en Inglaterra a los «Monty Python» queda algo actualmente?

—En mis trabajos cada vez queda menos de aquella cultura o espíritu. Lo que aún perdura es un elemento de comportamiento tonto, casi imbécil que llamábamos «Estupidez Inteligente» y que era nuestra vocación o aspiración. Aunque hoy en día parece que nuestras películas se están pasando por TV con notable éxito en algunos países yo creo que ya no tienen vigencia. Simplemente fueron algo característico e interesante en una época determinada pero que actualmente está un poco fuera de onda. Las cosas evolucionan y sería tonto que nosotros nos hubiésemos quedado estancados en nuestros primeros trabajos.



Terry Gilliam y Jeff Bridges: ¿Quién es quién?

Resulta un hecho casi generalizado que la necesidad de expresar ideas más allá del dibujo único se sucediera en distintos países, Cuba no fue una excepción y en el temprano año de 1888, ya el dibujante Ricardo de la Torriente (1869-1934), expresaba narraciones breves en dos cuadros en la publicación Gil Blas. Por esta época se manifestó también una singular forma de narración cuyos cuadros aparecían profusamente litografiados en las cajetillas de cigarrillos presentando historias autóctonas.

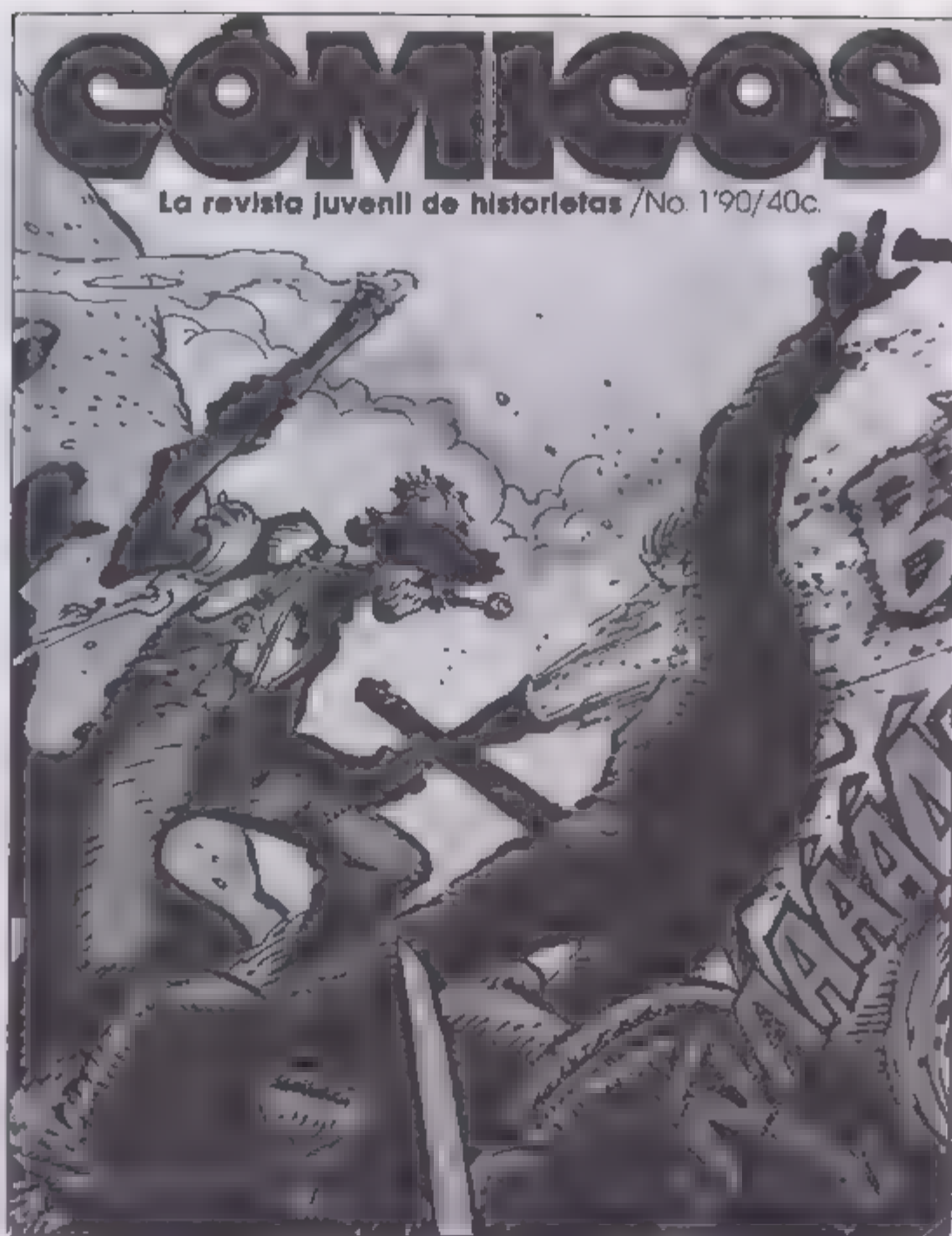
La mayor parte de los dibujantes/guionistas de esta prehistoria de la historieta cubana se expresaban dentro del género representando el ambiente político o social de la época. Entonces, cuando ya se organizaban los poderosos Sindicatos de la distribución, un pequeño grupo de autores defendían el derecho a un espacio en la prensa cubana. No podemos ignorar el hecho de que los Sindicatos distribuían los «Comics» o historietas en colores para norteamérica y en América Latina en aquellos cartones encotrados que los dibujantes llamaron «falnes» y que servían para fundir el plomo directamente sin necesidad del grabado. Enviados por el correo ordinario a la enorme extensión de su mercado, les permitía ubicarlos a muy bajo precio, en tanto que en nuestros países era necesario hacer el grabado y remunerar al artista por su trabajo lo que limitaba así la posible iniciativa de las empresas nacionales.

Como no puede ser el objetivo de un artículo profundizar detalles de una larga historia de más de cien años, expondremos lo más sintética y exhaustivamente posible nuestra continuidad dentro del género de la historieta.

En la década del veinte el caricaturista Conrado Massaguer (1889-1964), publica páginas en la revista Social y la revista de Avance. Surge además en La Semana un personaje popular llamado «El Bobo», creado por Eduardo Abela (1891-1965) que divide su atención a motivos sociales y políticos de actualidad. Aparecería también a finales de la década, en la propia publicación, una tira humorística de Walfrido Aparicio (WAL) que contaba entonces 14 años.

Los años treinta se expresan con la creación de «La Revista Rosa de Avance» donde se publica semanalmente la historieta «José Dolores» la creación criolla» debida a la pluma de Rafael Collado Fornés (1917), con problemas autóctonos extraídos del medio ambiente cubano y otra policiaca sobre un detective chino titulada «Chan Li Po», tomada de la serie radial y escrita por el propio autor: Félix B. Caignet.

Se significa la década del 40 con la creación del suplemento magazine de Hoy, órgano del Partido Socialista Popular.



La historieta cubana

Breve resumen de su continuidad histórica

El autor del presente texto es Editor-Publicista de la Editorial Pablo de la Torriente, grupo fundador de P-ELE (grupo del que fue nombrado Miembro de Honor el director de EL WENDIGO) y la revista C-LINEA donde publicó artículos especializados. Escribe guiones para historieta, fotonovelas, dibujos animados, programas de radio y televisión. Es vicepresidente de la Sección de Historietas de la Unión de Periodistas de Cuba y presidente ejecutivo de la Asociación Latinoamericana de Historietistas.

Por otro lado, en Cubamena, aparece «Rolito, el detective cubano», autoría de Lucio. La represión oficial impide la terminación de una serie de tiras sobre «Antonio Guiteras», personaje real de la política muerto por la fuerza pública cuyas acciones realizaba para la prensa diaria Walfrido Aparicio (Wal) y la revista Carteles edita en sus páginas semanales «Historia de la II Guerra Mundial» con textos del periodista José Luis Gómez Wangüemert y dibujos de Plácido Fuentes

El auge de la publicidad comercial en los años cincuenta no puede sustraer a la historieta. Es una de las pocas oportunidades que tienen los artistas cubanos de expresarse en el género fuera de la temática humorística. Uno de los muchos casos es la creación de «El jinete Materva y su ayudante Salutaris» en una serie patrocinada por la firma de refrescos La Paz, S.A. y que ve la luz en 1949 bajo el dibujo de Alfredo Calvo Montalvo (1937). A esto debe unirse el refugio en las colecciones de postales en colores so-

bre personajes de la historieta mundial o series radiales de la época y que patrocinaban empresas de confituras.

Un hecho muy notable de la década de un suplemento dominical en el periódico Información para el que surgen nuevos personajes: «Tipitón y Suloro» (Niko), «Sabino» (Fornés), «Historias de patriotas» (Plácido Fuentes), «El eterno sainete criollo» (Humberto Valdés Díaz), Val 1924 y «Napoleón» de René de la Nuez 1937, entre otros.

Los finales de la década del 50 están marcados por las actividades insurreccionales contra la tiranía batistiana y la revista clandestina Mella de la Juventud Comunista, publica las historietas de «Pucho» creada por el binomio de Marcos Behemaras (1926-1966) y Virgilio Martínez (1931), que firmaba Laura para evitar la fuerte represión oficial. En la Sierra Maestra, escenario de la lucha fundamental del Ejército Rebelde, ve la luz un periódico de campaña: El cubano libre, donde surge la firma del combatiente Santiago Armada (Chago, 1937) con el personaje «Julito 26» y más tarde «Juan Casquito», el primero representando un soldado revolucionario y el segundo a un soldado de la tiranía llamados «Casquitos» por el pueblo cubano.



Inicio de un despegue

La historia no gozaba del beneplácito de algunos psicólogos y educadores y ciertamente la invasión de historietas norteamericanas era notable en el país. La historieta debía entonces enfrentar una batalla conceptual fundamentalmente, ya que el espacio parecía haber sido ganado a partir del triunfo revolucionario en 1959.

A pesar de las discrepancias internas, se abre una etapa decisivamente cualitativa para el desarrollo de la historieta cubana y sus autores, donde existía un público con tradición de lectura en el género. A la revista Mella cabe el honor de haber creado en los primeros años un clima de creación apropiado que incorporó numerosas firmas.

Por este núcleo inicial pasó brevemente el hoy canto-autor Silvio Rodríguez dibujando una página titulada «El hueco».

El periódico Revolución, fundado en la Sierra Maestra, editó un suplemento llamado «Meñequitos de Revolución». La publicación Pionero incorporó la firma del español entonces residente en Cuba Juan José López. En 1961 el semanario Palante publica «Herlock Holmes» parodia detectivesca de Alberto E. Rodríguez (Alben, 1925). ¡Ay vecino! de Francisco Blanco Avila (Blanco, 1930) y

«Matojo» de Manuel Lamar (Lillo, 1929). Ediciones Juveniles de la Imprenta Nacional edita en historietas «José Martí», «Gagarin», «Playa Girón» y otros títulos. Por esta fecha es creada Ediciones en Colores con las publicaciones Aventuras, Muñequitos, Din Don y Fantásticos, este último dedicado a la ciencia ficción.

El lenguaje de la historieta cubana, que está buscando su forma autóctona de expresión inicia su camino de cambio con la creación del departamento de historietas de la agencia Prensa Latina, al frente del cual es situado Fidel Morales (1935-1979) ya reconocido por su guiones y la serie «Recuerdos de chamaco» que contó con varios dibujantes desde su aparición en Ediciones de Colores. El grupo es integrado inicialmente con el objetivo de promover dentro y fuera del país la historieta cubana. Esta fue la época en que mayor número de historietas cubanas fueron publicadas en el extranjero, como el Anticomix que se distribuyó en México.

Ya desde 1973 fue creada por el grupo P-ELE la publicación C-LINEA, revista latinoamericana para el estudio de la historieta bajo la dirección de Fidel Morales. La revista de edición cuatrimestral tuvo un notable éxito nacional e internacional durante los quince números que fueron posibles. En 1974 se lleva a efecto al Primer Salón de Historietas, que adquiere carácter

bienal y hoy se ha transformado en el Salón Nacional de Historietas «Fidel Morales» del que se realizó recientemente la décima edición.

Editoras nacionales como Oriente, Capitán San Luis y Abril publican álbumes de historietas y la última creó en 1976 la revista Pásalo y en 1980 el mensuario infantil Zun-Zun donde se destacan las firmas de Jorge Oliver Medina (Oli, 1947), Ernesto Padrón Blanco (1948) y Orestes Suárez Lemus (1950).

A las publicaciones no especializadas como Verde Olivo, Bohemia, Mar y Pesca, Prismas, Transporte y Enigma se suma la creación en 1985 de la Editorial Pablo de la Torriente de la Unión de Periodistas de Cuba que funda las revistas Cómicos, Pablo, El Tabloide «El Muñe», además de las colecciones Historietas y Mini-Historietas.

Cómicos, de carácter mensual logra un impulso notable al género incluyendo a los veteranos y reconociendo la calidad de los nuevos pinos (algunos conocidos artistas gráficos se incorporan a la historieta de forma continua).

Pablo es una revista semestral que incluye además los premios, del Salón Nacional de Historietas. Ambas publicaciones han dado a conocer al público cubano actual las obras de Carlos Giménez, Florencio Clave, Fontanarrosa, Alberto Breccia, Quino y otros artistas internacionales. El Muñe por su

característica tabloide con tiras y medias páginas, fue una apertura para las nuevas firmas, jóvenes que nunca antes habían visto sus obras publicadas. En el año 1987 la Editorial Pablo de la Torriente y la Sección de Historietas de la UPEC auspician un Taller Integral de Historietas del que se desprende al final un Taller de Historietas que ya tiene en su aval la incorporación de más de quince nuevas firmas a la creación de historietas.

La obra de la mayor parte, para no ser absoluto, de los artistas cubanos de la historieta es desconocida en el exterior. Sin embargo, más de cien artistas nacionales están involucrados en el continuo quehacer del género.

En 1990 se celebró el Primer Encuentro Iberoamericano de Historietistas, que reunió un nutrido grupo de artistas en La Habana. Durante el mismo, los asistentes acordaron la creación de la Asociación Latinoamericana de Historietistas cuya presidencia de honor recayó en Alberto Breccia y la presidencia ejecutiva en el cubano Manuel Pérez Alfaro. En 1992, se realizará el Segundo Encuentro Iberoamericano de Historietistas convocado por la Asociación, la Editorial Pablo de la Torriente y la Casa de las Américas, en cuya sede se llevará a efecto el evento del 25 al 27 de febrero de ese año.

La Escuela de Comunicación y Artes de la Universidad de Sao Paulo, Brasil, promocionó una muestra de reproducciones de obras cubanas en el mes de agosto de 1991 y la primera Bienal de Historietas de Río de Janeiro propuso un homenaje a los cubanos durante la realización de ese evento en octubre pasado.

Los años venideros serán evidentemente de nuevo impulso en el movimiento de la historieta cubana, que como hemos visto, ha tenido un esfuerzo continuado. Y tomando una expresión de la propia historieta: continuará.

Manuel Pérez Alfaro

Llegó a nuestra cita en el café Dindurra con un ligero retraso («tantas cosas de hacer y ver», comentó), y empecé con las típicas preguntas protocolarias, te gusta nuestra ciudad y todo eso. Respondió que sí (*of course*), que era su primera estancia en Asturias —no así para su marido Walter, a quien ya se le había invitado en ocasiones anteriores y que, al parecer, no deja de contar maravillas sobre nuestra región y el Salón— y que la estaba disfrutando planamente. Ante mi comentario de que era una pena que se hubieran encontrado con tantas obras (el acceso al teatro Jovellanos durante la celebración del Salón era digno de una aventura del Indiana Jones de Spielberg... o de Dan Barry), respondió que sí, pero que comprendía que había que dejar la ciudad presentable para los acontecimientos del 92. Podría haberle comentado que no era eso, que Asturias no entra dentro del eje Barcelona-Madrid-Sevilla que va a beneficiarse de todas las ventajas de este «maravilloso» año, pero eso podría haber supuesto una digresión que nos habría llevado lejos del tema que nos concernía, así que pasamos rápidamente al asunto de la entrevista.

Empecé preguntándole por su labor anterior a su trabajo en la Marvel. Contestó que empezó trabajando como editora en la Warren, la editorial especializada en comics de terror (*Creepy*, etc.). Entonces pasó a desempeñar ese mismo papel en la Marvel. Describió la labor del editor como una especie de «puente» entre los realizadores de la historieta y los personajes, el coordinador de todo lo relacionado con la salida a la luz del cómic. Le comenté que tal concepto empresarial de la historieta nos resultaba un poco extraño en España, y Louise respondió que así eran las cosas en Estado Unidos, que en el caso de las grandes editoriales (Marvel y DC) los personajes eran propiedad de la empresa, no de sus creadores —esto sí nos resulta ya más familiar, y si no, no tenemos más que recordar el litigio entre Francisco Ibáñez y Bruguera por la propiedad de Mortadelo y Filemón—, y que hacía falta alguien que fuera capaz de mantener la coherencia interna de los personajes dentro de la línea editorial.

Siempre me ha parecido que esta situación tiene que ser ciertamente frustrante para los artistas, y así se lo hice saber, pero ella respondió que es una circunstancia asumida en Estado Unidos, y que los dibujantes, guionistas y demás responsables del cómic que entran a trabajar en una de las grandes editoriales saben las condiciones en que lo hacen. De todos modos, me pareció observar cierta ironía en sus palabras, así que le puse como ejemplo la resolución de la historia

Tres cuartos de hora con Louise Simonson



Louise y Walter Simonson

Con motivo del último salón del cómic organizado por los chicos de EL WENDIGO tuve la oportunidad de poder moderar el coloquio protagonizado por una de las estrellas de la «fiesta», la guionista norteamericana Louise Simonson. El día anterior me presenté y le comenté la posibilidad de vernos una hora antes del comienzo con el fin de hablar de ella, de su carrera como guionista, de sus futuros planes, etc.; en fin, la idea era anticipar un poco las preguntas que podrían surgir en el coloquio y sus ganas de ayudar en todo momento y hacer las cosas fáciles. Ignoro si dentro del mundillo de la historieta los autores de fama despliegan igual disposición que la Simonson, pero no cabe duda de que es un ejemplo a seguir. Desde aquí, thank you very much, Louise.

de Jean Grey/Fénix Oscura dentro de la *La Patrulla X*, un excelente trabajo de Byrne y Claremont que supuso, además, el comienzo de su labor como editora de la colección. Le pregunté cual fue su reacción (y la de Claremont) ante la posterior «resurrección» del personaje y su subsiguiente incorporación a la nueva colección de *Factos X*.

Comentó que fue una decisión tomada «en las alturas», y que no podían hacer otra cosa que aceptarla, pero que, especialmente a Chris, no les sentó demasiado bien. Fue entonces cuando narró una anécdota que repetiría durante el coloquio y que refleja un poco la forma de hacer las cosas en Mar-

vel. Cuando se planteó el cambio de guionista en *Factor X*, los responsables de las colecciones de mutantes fueron «sobornados» con un viaje a París durante el cual se estudiaría la nueva dirección de las series. Cuando a un remiso Claremont le preguntaron sobre la coordinación de su colección con la de la *Patrulla X* original, éste puso como condición el que «Weezie» Louise Simonson se hiciera cargo de los guiones. Había trabajado muy a gusto durante la etapa en la que ella se había encargado de editar *X-Men*, y Chris pensó que Louise era la persona adecuada para *X-Factor*. Y así debió ser, porque más adelante, cuando Clare-

mont decidió tomarse un sabático *sine die* en la colección de Los Nuevos Mutantes, fue Simonson la encargada de coger las riendas de la serie.

Empezamos entonces hablar de su trabajo como guionista. Cuando se hizo cargo de *Factor X*, Louise llevaba ya dos años escribiendo la serie *Power Pack*, así que no era una novata en esto. Me picaba la curiosidad, y así se lo hice saber, sobre si tenía algún hijo pequeño en edad adolescente, y a que sus retratos del mundo infantil en *Power Pack* y del adolescente en algunos números de *Nuevos Mutantes* me parecían bastante adecuados y en ocasiones ciertamente hilarantes. Respondió sonriendo que no, que su hija ya había pasado esa edad, pero que le resultaba fácil ponerse a ese nivel, porque por un lado tenía buena memoria y recordaba bastante bien lo que ella hacía a esa edad y por otro, consideraba que tiene una mentalidad infantil en el sentido de que le gusta reír y divertirse con cosas sencillas.

En el otro extremo, le dije que notaba en sus guiones una tendencia a exagerar los tintes dramáticos de la historia, que a veces había demasiado sufrimiento en los personajes. A esto replicó que era esto justamente lo que engrandecía a un héroe (o superhéroe); que se debía llevar a los protagonistas a una situación límite (infernal, en sus propias palabras) para ver sus reacciones y su capacidad para superarla, y que, por otro lado, esto era lo que esperaba el lector, que si en la historia no hubiera tragedia, si todo fuera de color de rosa, sería insosteniblemente aburrida.

Al final se nos acababa el tiempo, de forma que surgieron atropelladamente más cosas: su satisfacción ante los diferentes dibujantes de sus series (especialmente, ¡como no!, ante Walter), incluyendo al encargado de la mayor parte de la saga de la Guerra del Juicio, Paul Smith, sobre quien yo había expuesto mi opinión no tan positiva; la «muerte» de uno de mis personajes favoritos, Cifra, sobre lo que Louise afirmó que está tan muerto como lo pueda estar un personaje de comic-book, y que de hecho el final de la saga, *X-tinción* Agenda deja abiertas ciertas interrogantes a este respecto, y que todo dependía de los futuros responsables de los personajes: los problemas que han llevado a Chris Claremont a dejar «sus» *X-men* («cosas de los editores», dijo sonriendo); su ilusión ante su actual trabajo en *Superman*; finalmente, ante mi pregunta de que si alguna vez se iba a dedicar, con su amigo Claremont, a la novela, contestó muy divertida que no entraba en sus planes próximos, pero que no lo descartaba, aunque de hacerlo preferiría algo lejos de su tema habitual, algo así como una novela romántica.

El coloquio iba a empezar en breve, así que lo dejamos ahí. Durante la charla, creo que quedó patente la simpatía de esta autora, que soportó estoicamente todo tipo de preguntas, desde las que cuestionaban el género en que ella se ha especializado hasta las preguntas ilusionadas de los más acérrimos fans... (incluyendo a un niño encantador que durante todo el Salón estuvo cerca de ella, comic-book en mano, preguntándole cosas continuamente, mientras que Louise, divertida, le atendía sin mal gesto alguno). También tuvo que soportar mis nervios iniciales (era la primera vez que yo me veía en una de éstas), que provocaron que en un principio mis muchos años de inglés no estuvieran a la altura de las circunstancias; pero cualquier ansiedad que yo pudiera tener la dispó ella cuando tras una de las primeras preguntas a la que dedicó una larga respuesta, añadió en voz baja, antes de mi traducción, un *good luck!* de apoyo que me valió más que mil palabras. Por todo ello, gracias otra vez y hasta siempre.

Addenda: Louise Simonson, la guionista

El lector avezado podrá pensar que quizá sea difícil para el que suscribe hacer un juicio absolutamente imparcial sobre Simonson, la guionista, tras la buena impresión dejada por Simonson, la persona. Me imagino que este lecto no le faltará razón en parte, pero de todos modos, aprovechando que la larga etapa de la autora en Marvel (al menos en los títulos de mutantes) toca a su fin, no puedo evitar ceder a la tentación de apuntar algunas ideas.

Está claro que Louise Simonson no dejará nunca la huella que puedan dejar autores de tanto relumbrón como Frank Miller o Alan Moore. Es más, ni siquiera la pondrán a la altura de los autores de la «nueva ola» británica como Mills o Gauman. Por todo ello, ni recibirá premios (aunque ahora creo recordar que *Power Pack* sí ganó algún premio C.B.G., pero en todo caso son premios del público y no de la crítica) ni el apoyo de la gente que sólo lee superhéroes con mensaje o de altas miras psicológicas o filosóficas. Incluso, dentro de los autores dedicados casi en exclusiva al superhéroe, Louise Simonson parece ocupar un lugar intermedio entre los autores de reconocido prestigio (como Walter Simonson, John Byrne, Keith Giffen o Chris Claremont) y los «negros» buenos-para-todo, del tipo Sal Buscema, Milgrom, etc.

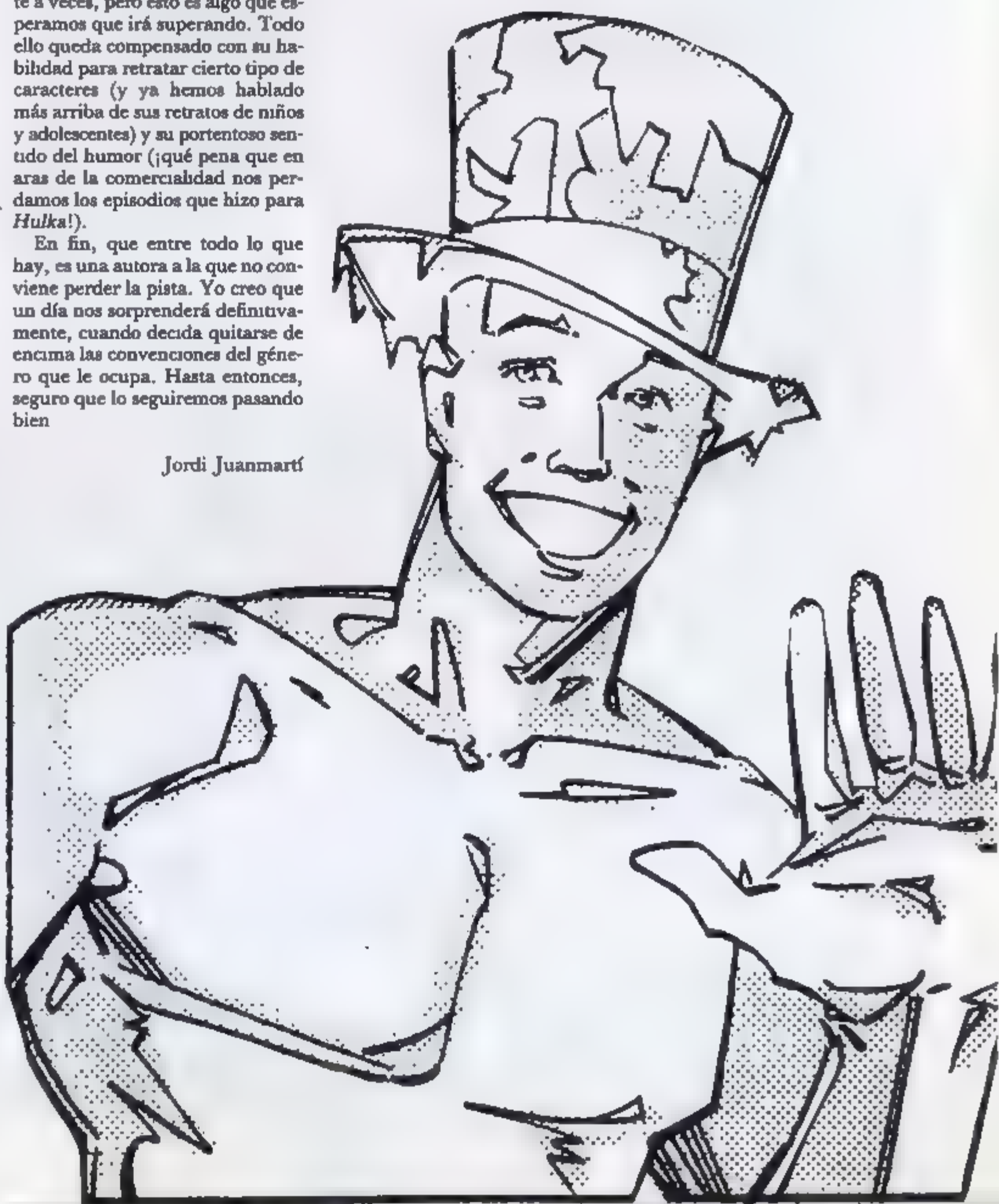
Claro, a Louise Simonson no se le ocurre cuestionar las bases del género que le da de comer ni se aventura a complicadas teorías que

quizás le traerían el aprecio de cuatro enterados, pero que la alejarían de un público mayoritario poco exigente con el que parece gustarle estar en contacto. Simonson acepta que el comic-book es un industria tanto como un arte o medio de expresión y acepta plenamente las reglas del juego. Podría reprochársele esto, que alguien con evidente talento como ella no quiera ir un poco más allá, pero nunca se podrá tachar a sus historias de aburridas o incoherentes. Con ella, tenemos la garantía de que vamos a pasar un buen rato, y, tal como están las cosas, muchas veces esto ya es bastante. ¿Que no es perfecta? Por supuesto: es una guionista criada a la sombra de Claremont, y se observan ciertos tics como el excesivo dramatismo y cierta inconsistencia en el tratamiento de personajes (hay ocasiones en las que Cíclope o Jean Grey cambian radicalmente de personalidad de un episodio a otro), y por otro lado no hace falta profundizar mucho para advertir que sus diálogos cojean bastante a veces, pero esto es algo que esperamos que irá superando. Todo ello queda compensado con su habilidad para retratar cierto tipo de caracteres (y ya hemos hablado más arriba de sus retratos de niños y adolescentes) y su portentoso sentido del humor (¡qué pena que en aras de la comercialidad nos perdamos los episodios que hizo para *Hulka!*).

En fin, que entre todo lo que hay, es una autora a la que no conviene perder la pista. Yo creo que un día nos sorprenderá definitivamente, cuando decida quitarse de encima las convenciones del género que le ocupa. Hasta entonces, seguro que lo seguiremos pasando bien

Jordi Juanmartí

*Pd. Probablemente «Power Pack» sea la serie de Comics con guión más interesante de las aparecidas en nuestro país. Lo de probablemente lo digo porque con la infame publicación que está haciendo Forum de esa serie es casi imposible poder medio-leerla



Nuestra historia —que pretende ser la del Reino de Asturias— empieza cuando un monje ovetense encuentra una joya del tiempo de los visigodos, el hallazgo anima al hermano Leodegundo, que debe ser el erudito local, a escribir una crónica que narre la historia del Reino Asturiano, empezando por la invasión musulmana y el derrumbe del reino visigodo. Leodegundo podría ser, al igual que otros cronistas autonómicos, un fiel seguidor de la «Enciclopedia Álvarez» pero afortunadamente no es así, no nos agobia con fechas y citas altisonantes sino que teje una historia utilizando como hilo a los personajes. Rodrigo —el último rey visigodo—, Tarik, Muza, D. Pelayo —al que apenas vemos en este primer volumen—, los seguidores del destronado Witiza y, como personaje central, Lauva, un joven noble amigo de Pelayo que será el auténtico conductor de la trama. Todos ellos contribuyen con sus mezquindades y grandezas a dar entidad y emoción a esta historia.

Lo primero que se hace patente al iniciar la lectura de esta «crónica», es el cariño derrochado por Gaspar Meana en la recreación visual de la época. Siempre me han atraído los temas históricos, aunque mis conocimientos no pasen de los del aficionado dominguero, por lo tanto no soy quien para calibrar hasta qué punto esta recreación es «correcta» desde un punto de vista académico, de todas formas tam-

«Cuando la Historia se hace Tebeo... del bueno»

Ya lo dice el refrán: «El gato escaldado del agua huye», así que no tiene nada de extraño que tuviésemos nuestros temores ante «La Crónica de Leodegundo» de Gaspar Meana, obra que a primera vista podría emparentar con las espantabilísimas «Historias Automáticas», género que, al socaire del «Estado de las Autonomías», hizo retroceder 50 años la noble ciencia de la historia y 100 al arte del cómic.

Afortunadamente los temores desaparecen pronto, basta con abrir el libro y entregarse a su lectura para comprobar que Gaspar Meana debe más a Mika Waltary —no en vano adaptó el final de una de sus novelas para un trabajo anterior— que al B.O.P.A., lo que pretende es contarnos una historia que nos entretenga y emocione; si de paso aprendemos algo nuevo, mejor que mejor, pero no es esto lo fundamental ni mucho menos.

poco creo que tal cosa sea lo más importante en un tebeo de estas características. Lo máximo que a priori se le puede pedir a un «cómic histórico» —que tampoco es ninguna tesis doctoral— es que la ambientación sea coherente, que tenga un mínimo de verisimilitud y, sobre todo, que resulte sugrante para el lector. Otra cosa será, por

supuesto, las pretensiones que el propio autor haya tenido y que también habrá que tener en cuenta a la hora de enjuiciar la obra. No conozco personalmente a Gaspar Meana pero me consta que se ha documentado concienzudamente para recrear la época visigoda de forma veraz y convincente, tampoco sé hasta qué punto lo ha conse-

guido pero de lo que no me cabe ninguna duda es que los tres requisitos de que hablamos al principio los cumple con creces su «Crónica de Leodegundo».

Esa oscura etapa del alto medievo

Supongo que en este aspecto su obra puede sorprender a más de uno. Tras casi un siglo de cine histórico todos sabemos que los romanos usaban faldita y que los contemporáneos del Cid sentían cierta alergia al líquido elemento, sin embargo este periodo —que va desde la caída del Imperio Romano a la consolidación del Medievo— es algo así como un agujero negro sobre el cual el común de los mortales carecemos de referencias iconográficas de cualquier tipo. ¿A ver quién es el guapo que sabe si los visigodos usaban faldita o no?...

Aunque no creo que se levanten muchos dedos, me da la impresión de que hoy predomina la visión R.A.I. de estas cosas, según la cual los antiguos en general eran gente aficionada a echarse trapones oscuros por la cabeza y a vivir en edificios ruinosos. Si estoy en lo cierto, la visión de Rodrigo asistiendo en Córdoba a las carreras de cuádrigas, las villas de los nobles visigodos —tan al estilo «Quo Vadis»— o la armadura de «romano» que porta Tarik han debido de romperle los esquemas a más de uno. Sin embargo se trata de una visión quizás idealizada pero plausible, la sociedad visigoda —al



igual que el Camelot Artúrico— era un mundo creado a imagen y semejanza del romano y sus nobles y potentados trataban, en la medida de lo posible, de vivir como romanos... aunque fuesen romanos venidos a menos. Tampoco tiene nada de extraño la pinta de «general romano» que se gasta Tarric pues el norte de África y el Oriente Medio se contaban entre las regiones más romanizadas del imperio y, en muchas de ellas, el dominio musulmán era cosa «del otro día», no está de más recordar que San Agustín, figura clave del cristianismo y uno de los principales intelectuales de las postrimerías del Imperio sería, de vivir hoy día, ciudadano tunecino.

El que da primero, da dos veces

a parte de las preocupaciones crudas, en la obra de Gaspar Meana se rastrean muy diversas influencias provenientes de la «novela histórica», especialmente las de Mika Waltari novelista finlandés con una concepción decididamente hollywoodense —es decir, emocionante y divertida— de la historia. A su imagen, Gaspar Meana nos narra la caída del reino visigodo a través de los personajes que la viven, pero centrándose en los secundarios, en aquellos que no figuran en los libros de historia, lo que le proporciona una capacidad de maniobra mucho mayor. A través de los ojos de Liuva asistimos al desenlace de dos grandes conjuras, la que le cuesta al reino y la vida a Rodrigo y más tarde, ya en las filas de los vencedores, la que significa el fin de Muzza, víctima de las conjuras de Tarric a quien ha ofendido mortalmente. En esta segunda tendrá importancia capital una mesa enojada proveniente del tesoro de los reyes godos: la Mesa de Salomón, de ahí el nombre de este primer volumen de las crónicas del buen monje.

Liuva nos cuenta las causas de la derrota visigoda pero me parece que no menciona una que creo capital: el peculiar sistema sucesorio visigodo, según el cual, al rey no le sucedía su hijo sino aquel que elegían los nobles. Esto que, teóricamente, parece un avance importante al impedir que cualquier tarado llegase a rey por meras razones genéticas —algo fundamental en una época en la que los reyes no sólo «reinaban», sino que también gobernaban— en la práctica significó que la clase dirigente visigoda vivía en estado de perpetua guerra civil. El rey dedicado en cuerpo y alma a la tarea de «jubilar» a aquellos nobles que se habían opuesto a su coronación y presumiblemente se opondrían a la de su hijo o protegido, y éstos, haciendo todo lo posible por acortar su reinado: de ahí la fatídica lista de los «Reyes Godos».

Turismo medieval

a lgo que los héroes de Gaspar Meana comparten con los Waltari es la afición viajera: suelen encontrar su destino, como Sinuhé, como el Ángel de la Muerte, en el lugar donde nacen, pero mientras tanto aprovechan para recorrer medio mundo. De igual forma Liuva, una vez capturado, es conducido hasta Damasco, pasando por Alejandría —lo que da lugar a alguna de las páginas más bellas del libro— y Jerusalén, para terminar haciendo las maletas rumbo a Constantinopla, la principal urbe de la época. Igualmente manifiestan un acusado desdén hacia los grandes principios: Liuva no va a Constantinopla de turista, sino acompañando una expedición militar musulmana, ya que tras la derrota visigoda se considera un hombre «sin fe y sin patria» que no se siente ligado por mayores lazos a los bizantinos —cristianos como él— que a los musulmanes, causantes de su derrota y cautividad pero entre los que podrá «hacer carrera» si se sabe amoldar.

Y entre tanto, ¿qué ocurre con el reino de Asturias? En este álbum poca cosa, aparte de saber que allí se refugia Pelayo tras la derrota, claro que Gaspar Meana concibe su obra como una gran saga y no hay prisa por entrar en materia, además tengo la impresión de que, al igual que a un servidor, le interesa más lo que pueda ocurrir ante las murallas de Constantinopla que la gesta patria. De todas formas si el mercado lo permite y Leodegundo no se cansa, o le da por dedicarse a la política, habrá tiempo para todo.

... y lo técnico

Pasando a cuestiones más «técnicas» digamos que Meana es un narrador muy tradicional, preocupado ante todo por contar su historia de forma comprensible, lo que hace con una maestría indudable. Si bien su labor como narrador me parece intachable, encuentro dos peros que ponerle como dibujante —ambos a título constructivo, que conste— uno se refiere a los personajes y otro, más importante, a la viñeta en su conjunto.

Los personajes de Gaspar Meana adolecen físicamente de cierta indefinición, su aspecto es demasiado «neutro» —en el sentido de que la misma «pinta» tiene un rey que un palafranco o un soldado— y blando, seguramente la caracterización en el cómic —todo eso de «el bueno», «el malo», «la mujer fatal», etc.— o en el cine tiene mucho de convencional pero ayuda de forma decisiva a crear un ambiente, a meternos en la historia; no se trata tampoco de que Don Pelayo

Ramón Fermín Pérez Meana

se parezca a Conan el Bárbaro y el traidor D. Opas presente rasgos vampíricos, pero lo cierto es que la caracterización de los personajes resulta bastante sosa.

Más grave es el segundo fallo, debido quizás a la otra faceta de Gaspar Meana, la de ilustrador. Cuando los ilustradores se meten a historietistas la primera víctima suele ser la narración, el montaje, se busca que las páginas tengan ante todo un aspecto «bonito» y no que sean funcionales; en este aspecto la obra de Gaspar Meana es intachable, los tiros van por otra parte. La historieta es, de forma muy acusada, un arte basado en la síntesis, no sólo hay que escoger lo que de una situación se va a mostrar al lector, sino que las mismas características del medio obligan a establecer una graduación en lo que se muestra, de tal forma que en la viñeta —que es la concreción iconográfica de esa situación y ese momento que mostramos— se creen una serie de polos de tracción, para que unas cosas destaquen sobre otras. Los procedimientos son diversos, dibujar con menor detalle los fondos o los personajes secundarios, dramatizar con el entintado lo que ha de destacar mientras al resto se le da un tratamiento más neutro, etc. Y aquí es donde falla Gaspar Meana, en sus viñetas no sólo hay muchas cosas, sino que todas parecen tener la misma importancia, con la misma meticulosidad se dibuja lo que ocurre en primer plano que a los figurones del fondo cuya única función es —o debería ser— la de «hacer bulto» para que se vea que allí tiene lugar una gran batalla. El resultado son unas viñetas abigarradas, recargadas, en las que nada destaca y que producen en el lector una sensación de confusión y distanciamiento.

Insisto —a la vez que aseguro que ningún parentesco me une con el señor Meana a pesar del apellido— en que son críticas constructivas pues los aciertos superan en mucho a los fallos, «La Crónica de Leodegundo» no sólo están a años luz de las tremebundas «historias» confeccionadas a mayor gloria de las autonomías respectivas, sino que dan vuelta y raya a obras presuntamente «serias» como la «Historia de Francia» editada por Hachette con la participación de lo más granado del cómic gabacho y asimilado y que no pasaba de ser la enésima versión de la Enciclopedia Álvarez, aunque, eso sí, ilustrada por Víctor de la Fuente o Paul Gillon que de algo han de vivir.

«Las Crónicas de Leodegundo» son COMIC con mayúscula y sitúan a su autor no diré que a la altura, pero sí en la estela de grandes historietistas como Burgeon, Greg, Herman o el propio Hal Foster, al que las excursiones Alejandro de Liuva pienso que deben bastante.



Si una cosa está clara es que, en principio, «El último Czarniano» tiene todos los ingredientes para ser considerado una soberana porquería. Sería ese tipo de obra de la que ni siquiera es necesario hablar mal porque ya se asume su escasa calidad por sistema, a pesar de que se pueda admitir que es entretenida, graciosa o algo así. Este planteamiento parte de una serie de errores de concepto, producto del desconocimiento del medio y de los intereses creados.

«Lobo» es una serie cuyo principal artífice es un «reconocido plagador» y además se trata de un típico cómic de superhéroes cargado de violencia, nefasto para la salud psicológica e ideológica del lector. Por si fuera poco, se ha vendido como rosquillas en USA y todos sabemos que este público es imbécil integral. De hecho el único «punto positivo» es que su dibujo es bueno porque lo ha realizado un autor de «categoría artística». Incluso esto último sería un error, pues aunque es cierto que el trabajo de Bisley es brillante, lo es precisamente por lo contrario: por haber abandonado los devaneos artísticos y estéticos.

El bueno

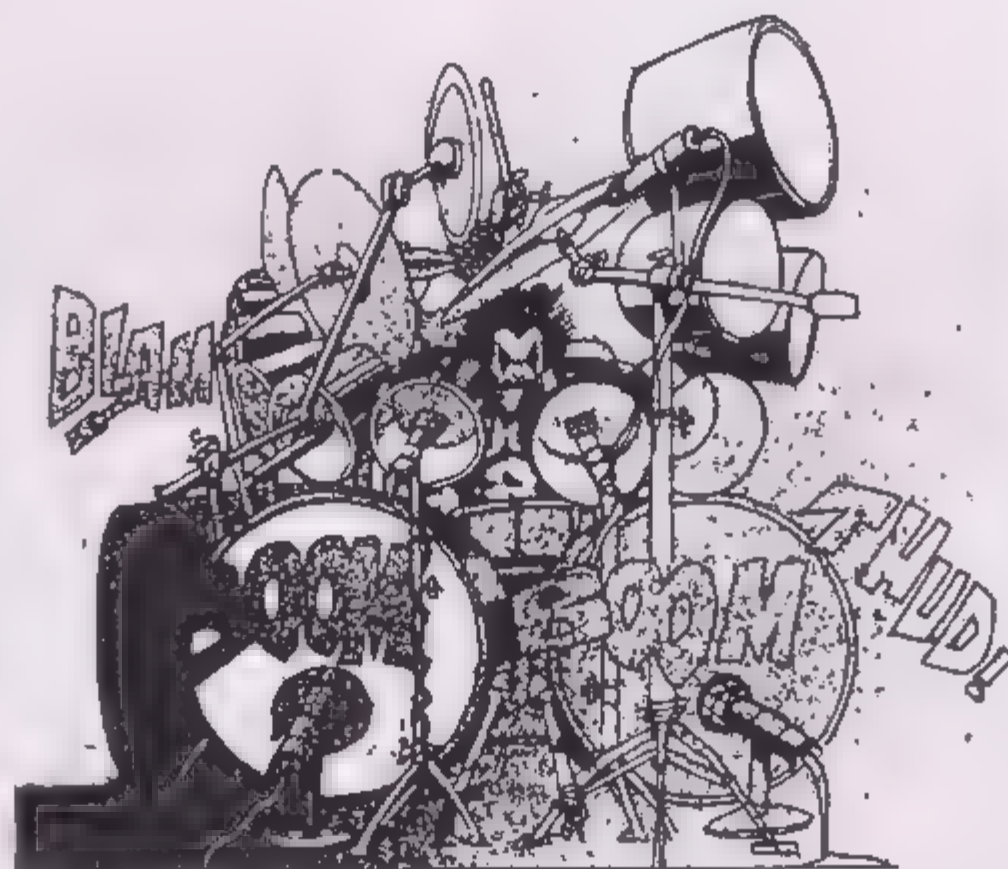
Es indudable que en el espacio que va entre «Slaine» y «Lobo» la evolución de Bisley ha sido significativa. Su trabajo en la trilogía del «Dios cornudo» mostraba cierta rigidez y un dominio de la expresividad inexistente. Lo peor de todo es que el aspecto estilístico entorpecía al narrativo. Bisley ha ido puliendo sus defectos técnicos, ganando en dinamismo y expresividad, preocupándose más del apartado narrativo. Su estilo se ha hecho más caricaturesco, sin abandonar el tono realista, aproximándose cada vez más al de gente como Kevin O'Neill; algo que se puede observar mejor que en «Lobo» en las historietas cortas de «Juez Dredd» aparecidas en revistas de música. En «Lobo», incluso toma elementos más propios del dibujo animado o de los tebeos de humor, como en la secuencia de la página quince del tercer número, perteneciente a una parodia de los concursos televisivos, en la que uno de los participantes suda tanto que el sudor le llega casi hasta el cuello, con barquito flotando incluido.

El dibujo de la serie parece a primera vista presentar similitudes con el de Bill Sienkiewicz en «La sombra». Al analizarlo detenidamente se observan claras diferencias: Bisley sitúa perfectamente a los personajes en todo momento mientras que en «La sombra» la ambientación deja bastante que desear (uno no se entera de por dónde andan los personajes las más de las veces). En ambos casos se utili-

La naturaleza de la bestia

Acaba de aparecer en nuestro país la miniserie de «Lobo» que realizaron Keith Giffen, Alan Grant y Simon Bisley. Se trata de una obra que, por sus características propias, merece un análisis desde dos puntos de vista, ya que en ambos aspectos, puede generar malas interpretaciones y tergiversaciones. El primero de ellos se refería al apartado artístico, al trabajo de Grant, Giffen y Bisley.

El otro aspecto surge al considerar la obra como un producto de la industria norteamericana del comic-book, publicado por una editorial determinada, del que se ha realizado un consumo masivo. El análisis de ambos apartados es lo que pretenden las siguientes líneas.



za el exceso como norma a la hora de dibujar; pero mientras Bisley domina bien la expresividad, no se puede decir lo mismo del norteamericano. El principal punto diferenciador es que en el caso de «Lobo» ese exceso en el dibujo está justificado por el tipo de guión que posee, cosa que no sucede en «La sombra».

Por otro lado, el trabajo de Bisley en «El último Czarniano» no termina de ser redondo y así nos encontramos con que Vril Dox tiene una cara diferente cada vez que aparece (suerte que al tenerla verde es fácil de distinguir). Además Lobo parece el hermano gemelo de Slaine, lo que hace temer que el británico vaya a pintar a todos sus personajes futuros la misma cara que al «Señor de los celtas». Indu-

dablemente «Lobo» es su mejor trabajo hasta el momento. Se puede pensar que ello se debe a que trabaja sobre bocetos de Keith Giffen, aunque el resultado parece contradecir los títulos de crédito. El montaje es mucho más audaz y dinámico que el de las obras dibujadas por Giffen, los encuadres muestran amplias angulaciones que los separa de los habituales primeros planos fotomáticos de Giffen y las viñetas a una página son impresionantes e impensables para un ilustrador tan limitado como Giffen. De hecho sólo encontramos huellas del trabajo de este último en alguna que otra distribución «cuadrículada», algo que de repetirse con frecuencia estropearía la labor de Bisley, excepto en casos como el de la página 22 del tercer episodio que expresa el paso del tiempo.

Si nosotros fuésemos alguno de los habituales escritores de artículos pagados por los editores no nos resultaría demasiado difícil escribir «objetivamente» sobre la aportación de Alan Grant a «Lobo». Incluso podríamos enfocarlo desde dos puntos de vista distintos (según la editorial de la que cobraríamos): ignorarle y decir que Giffen es el verdadero guionista, o perpetrador según proceda, y que el inglés sólo pasaba por allí, o decir que realiza un trabajo propio de un autor de su categoría. En principio este segundo enfoque podría ser más adecuado para seguir con la irreflexiva promoción de los autores británicos. El problema es que Alan Grant no es guionista que «luzca» tanto como Moore, Gaimen o Morrison (o sea, que sus obras no presentan guiños cultistas para minorías) y, tal vez, fuese mejor ignorarle. A fin de cuentas es el actual artífice de personajes tan poco recomendables para la «salud» de lector como «Batman» o «Juez Dredd». En realidad Grant es un autor cuyas obras suelen presentar interés en mayor o menor medida; posiblemente no realizará muchas obras maestras pero puedes estar seguro de que sus guiones serán, al menos, legibles.

Al igual que sucede con su compatriota, «Lobo» puede considerarse uno de sus mejores trabajos, junto con «Legión 92». Ciertamente es que la idea de partida es de Keith Giffen, pero en esta serie el argumento no es de capital importancia. Tan interesante como lo que se cuenta (en síntesis la escolta de un prisionero hasta el lugar donde debe ser juzgado), serían el tono de la serie, el ambiente y los personajes. Elementos en los que Grant tiene mucho que ver. Los diálogos están bien escritos y definen la perfección el carácter de los personajes, sobre todo al terceto protagonista: Lobo, la señorita Tribb y Vril Dox. Además es indudable que buena parte del carácter humorístico de la obra depende de los textos.

Y el malo

Legamos ahora al primordial promotor de la serie y del personaje, Keith Giffen. Mucho se ha hablado sobre las «influencias» que este autor muestra del dibujo de José Muñoz. Tuvo incluso el honor de aparecer en una penosa historietita de Muñoz y Sampayo en la que un pobre autor sudamericano iba a visitar a un norteamericano ricachón (de nombre Kitten o algo así) que se había hecho millonario plagiándole, para terminar pereciendo a manos de plagador (¿o sería al revés?). Lo cierto es que si

bien es reprochable que un autor plagie a otro, también lo son obras tan estúpidas y maniqueas como ésta. Sería igual de estúpido negar los plagios de Giffen, pero eso nada tiene que ver con su trabajo de argumentista en «Lobo» y otras series. No está de más recordar, por otro lado, que mucha gente que ahora escupe comentarios envenenados sobre Giffen, no escatimaban elogios a la hora de ensalzar a reconocidos plagiadores, como Esteban Maroto o Fernando Fernández sin ir más lejos.

En realidad no nos extendemos demasiado con el creador de Lobo pues ya publicamos un artículo sobre él anteriormente (EL WENDIGO n° 49). Se trata de un hombre con buenas ideas pero limitado como escritor, de modo que el resultado final depende mucho del guionista con el que trabaje. Sus colaboraciones con J. M. DeMatteis (LJI, LJE) y Alan Grant (Lobo, Legión 92), están muy por encima de los que llevó a cabo con Gerard Jones (LJE, Green Lantern), Paul Levitz (Legión de superhéroes) o Bill Mantlo (Invasión). La liga de la justicia europea sería el ejemplo más claro, pudiendo constatarse fácilmente cómo la serie cayó en picado en el momento en que Jim DeMatteis la abandonó.

Muchos son los aspectos acertados del trabajo de Giffen en «Lobo». Creaciones como la legión de la decadencia (abuelitas paramilitares), la rapsodia de las sierras mecánicas, o el personaje de la profesora de cuarto grado del salvaje protagonista son memorables. Posiblemente sea el tercer episodio en el que más nos ha sorprendido Giffen, pues por el desarrollo de la historia parecía que iba a ser un número «de relleno» en espera del desenlace en el último. En realidad nada de esto sucede sino todo contrario, entre otras cosas por el genial «concurso universal de los comandos ortográficos»: un curioso jueguecito cuyo gracioso lema es «deletrea o muere». Además se consigue aumentar el interés del lector al introducir el mundo de recreo Revel-7 e incluso se le da la vuelta a la historia, pasando Vril Dox de ser quien controla los acontecimientos con sus técnicas manipuladoras, a ser un mero espectador superado por las circunstancias.

«Lobo, el último Czarniano» es un producto de elevado interés desde el punto de vista artístico. Ello se debe a que para realizarlo se ha contado con tres autores de calidad intentando dar lo mejor de sí mismos. No conviene tampoco olvidar el magnífico coloreado de la serie; Lovern Kindziersky lleva a cabo un brillante trabajo, a pesar de que muchos de los dibujos de Bisley no parecen fáciles de colorear. También en la serie del «Doctor Fate» podemos observar la habilidad de este colorista, que destaca por sus elegantes, y abundantes, difuminados.

Anarquía y esperpento

Es indudable que la obra que estamos tratando es un típico producto de la industria del comic-book (de los superhéroes, si se prefiere). Pertenece a la nueva moda de los superhéroes duros y violentos que no dudan en matar si es necesario. Pero además posee

unas características que la convierten en un producto original y poco común. «Lobo» es el resultado de tomar algunos de los elementos definitorios de este tipo de comic-book y llevarlos hasta el último extremo, casi hasta el absurdo.

Dicho así, no parece que eso sea algo especialmente meritorio pues muchas de las situaciones de series como «El castigador», «Vigilante» o incluso «La patrulla X» son ya bastante absurdas por sí mismas. La originalidad de «Lobo» reside en que todas esas situaciones enloquecidas que contiene, aparecen en una obra que nunca deja de ser realista; una obra a la que no se puede calificar como humorística, aunque a veces pueda parecerlo.

La definición perfecta de «El último Czarniano» es que se trata de un esperpento. Algo que en principio respeta las reglas en las que se basa pero que, exponiendo situaciones que no trasgredan dichas reglas, termina cuestionando su validez. En «Lobo» esas reglas serían las del comic-book actual, o más exactamente las de la corriente de



la que hablábamos antes. Como todo esperpento, por definición, la obra encierra una acentuada carga crítica, en su caso referente a muchos elementos en los que se sustenta el tipo de cómic al que pertenece. Crítica que resulta más interesante por el hecho de que sus autores no la buscaban como principal objetivo del concepto de partida de la serie.

Conviene recordar que existen series de características no muy distintas a «Lobo» que no terminan de ser redondas por no saber adecuar el aparato crítico. En concreto «Marshal Law» es un producto interesante y bien realizado (el dibujo de Kevin O'Neill es sencillamente espléndido), pero que presenta «ramalazos trascendentales» difíciles de digerir. No es que el trabajo de Pat Mills sea malo, los episodios tres y cuatro tiene un buen guión, simplemente sucede que cuando le da la vena crítica pierde el sentido de la medida. Todo ello hace que el apartado crítico cumpla mejor su función y sea más valioso en «Lobo» al surgir de forma más espontánea.

Tanto «El último Czarniano» como «Marshal Law» exponen una visión casi humorística de los llamados superhéroes pero no realizando una caricaturización en sentido clásico, sino mediante un tratamiento «hiperrealista» de aquéllos. Ello deriva en dejar al descubierto muchas de las insustancialidades del género; pero tampoco hay que olvidar que el buscar los defectos propios es el primer paso indispensable para librarse de ellos.

Pocos tipos de comica han realizado un proceso de autocrítica tan intenso como el que lleva soportando últimamente el comic-book norteamericano, y son precisamente las obras sin pretensiones como «Lobo» las que más y mejor contribuyen a la actualización y reavilitación del género. El problema está en que obras como «Miracleman», «Animal man» o «Arkham Asylum», que según quieren convencernos son los auténticos revulsivos (¿o será repulsivos?) del comic-book actual, son en realidad intentos de estúpidas trascendentalizaciones que hacen que el remedio sea mucho peor que la enfermedad y que obligan a una mirada más comprensiva hacia los primeros.

La matanza de Texas (parte VII)

Otro aspecto de coincidencia de «Marshal Law» y «Lobo» lo encontramos en el tratamiento de la violencia. Ambas obras presentan múltiples secuencias de violencia, incluso sadismo, sin ningún tapujo. Concretamente en «Lobo» eso sería más que suficiente para determinar el carácter nocivo de la obra. Resulta muy curioso cómo

mucha gente utiliza hábilmente la violencia como principal, casi único, argumento a la hora de descalificar determinado tipo de tebeos. La violencia convierte a «El señor de la noche» en una obra reaccionaria, pero en cambio en «Alex Magnun» o «Light & Bold» realiza una función crítica que convierte a sus portadoras en obras progresistas.

La violencia en un tebeo no es buena o mala por naturaleza, todo depende del tratamiento que se haga de ella y lo que se persiga al mostrarla. Lo que sucede es que resulta muy fácil utilizarla como elemento denostador al existir una clara animadversión en los medios de masas (y por tanto en la sociedad) contra ella; lo que evita el razonamiento de las descalificaciones. No importa que esa sociedad y esos medios de masas generen violencia, lo importante es taparla y que no se vea. El famoso dicho de que la violencia genera violencia es una generalización poco acertada. Es indudable que determinado tipo de violencia la genera pero otro tipo, el más evidente a veces, no lo hace. Existe más violencia en las obras de Manara de la que pueda haber en «Hard Boiled». Ello es debido a que las historietas del italiano la generan (como mínimo a nivel intelectual) cuando muestran que las mujeres son unas estrechas que sólo gozan cuando se les hecha un buen polvo, en contra de su voluntad a ser posible. En cambio la obra de Miller y Darrow precisamente por la exagerada cantidad de «tiros y puñaladas» que presenta y por la forma de hacerlo, está mucho más cerca de hacernos ver que estamos ante una ficción que de ensalzarla. No es que los lectores de las obras de Manara vayan a convertirse en violadores, pero es más fácil que tras leer cosas como esa uno llegue a creerse aquella estupidez de que cuando una mujer dice «no» es que «sí», que tras leer «Hard Boiled» alguien se plantee salir a la calle pegando tiros y diciendo: «¡Me llamo Richard Nixon, soy recaudador de impuestos!».

La violencia puede presentar muchas apariencias distintas, siendo más perjudicial aquella que no lo parece. Por eso es fácil constatar como mucha gente que utiliza la violencia para hacer generalizaciones ideológicas poco adecuadas sobre el comic producido en Norteamérica, defiende luego obras infinitamente peores, en ese aspecto. Es cierto que buena parte de los comic-books de superhéroes presentan grandes dosis de violencia, incluso gratuita, pero que generalmente no pasan de ser pura estética. Peor sin duda es el caso de otros tipos de tebeos más «educativos» que a primera vista no parecen mostrarla pero que la esconden en su interior; siendo más perjudicial porque coge al lector desprevenido. Resulta más que curioso como el

que una obra muestre violencia puede pasar de ser una reaccionaria exaltación de la estética fascista a convertirse en una valiente crítica desde posiciones progresistas, en función única y exclusivamente de los nombres y apellidos del fulano que la realiza.

No pretendemos hacer desde aquí una apología de la violencia, pero el pensar que todo aquello que la contiene es intrínsecamente malo es un argumento simplista. No hay que pensar demasiado para darse cuenta de que el mostrar la violencia puede servir para que se reflexione sobre los elementos que la desencadenan.

Elitismo y cultura

Resulta ya normal oír hablar de «la cultura con mayúsculas» al referirse a manifestaciones culturales como la ópera o la música clásica; o sea al referirse a aquello que en principio tiene infinidad de valores artísticos, pero que sólo interesa a cuatro porque a los demás no se les ha proporcionado nivel económico, social, ni sensibilización suficiente para poder acceder a ello y que, paradójicamente, se lleva el 90% del dinero que los estamentos del poder destinan para subvencionar actos culturales: del dinero de todos los contribuyentes, de aquellos que no lo disfrutan, de la mayoría. Mientras que por otro lado siempre se ha tratado a otros tipos de manifestaciones culturales como de segunda fila, precisamente aquellas de carácter más popular.

Existe, de hecho, dentro de determinada gente que escribe sobre temas culturales la aterradora asunción de que el carácter popular y el cultural son antagónicos.

Toda manifestación cultural que tenga carácter popular es ya valiosa por definición. Ello no quiere decir que con eso baste, y la valía de la obra dependerá también de otras circunstancias, pero el hecho de que llegue a la gente ya es importante. ¿De qué sirve que algo tenga grandes valores artísticos si nadie lo conoce?

«Lobo» al igual que la mayoría de los productos de la industria a la que pertenece, presenta ese carácter popular. No es un hecho demasiado trabajoso el comprobar como mucha de la gente que escribe sobre tebeos en este país considera eso como un aspecto negativo, poco menos que un sacrilegio. Los mismos que luego no hacen más que «llorar» porque buena parte de la gente inmersa en «la cultura con mayúsculas» desprecia el comic por su carácter popular; exactamente lo mismo que ellos hacen con el comic-book norteamericano.

Juan José Pérez
Norman Fernández

Los Premios Haxtur...



Fábrica Moreda-Gijón (Ensidesa)

y la Fábrica de Moreda-Gijón

Los Premios Haxtur fueron ideados por este cronista, servidor de ustedes, y presentados como proyecto al director del Certamen, Muestra, Feria o Festival de Comics de Gijón —como quiera titularse dado que recibió varias denominaciones— Isaac del Rivero. El objeto era claro; Gijón debía de contar con un premio reconocible por los aficionados. Nada mejor que un personaje de cómic con prestigio mundial, y mejor aún si este personaje era una creación de un asturiano, llanisco de nacimiento y gijonés de adopción. Haxtur era ideal. En los últimos años de la dictadura fue un personaje emblemático en el mundo de la historieta española y su creador, Víctor de la Fuente, admirado por la flor y nata de los creadores de cómic de los cuatro puntos cardinales del globo terráqueo. La idea no era original, Lucca tenía su «Yellow Kid» y Angoulême su «Alfred». Ahora nosotros proponíamos el nuestro: el Haxtur.

Isaac acepta la propuesta y se pasa a la realización de las estatuillas. Isaac Miguel Jr. y yo mismo hicimos el diseño, trabajadores de la Fundición de la Fábrica Moreda, que dirigí desde 1966 hasta su cie-

Dada la INTERNACIONALIDAD que los Premios Haxtur han alcanzado en los últimos años y como, por otro lado, ya son historia (la inclusión de los mismos en la Gran Enciclopedia Asturiana es su más reciente acreditación) hemos pensado que es el momento de hacer un poco de historia sobre ellos, y de paso, aprovechar la ocasión para rendir homenaje a los trabajadores que integraron la plantilla de la FUNDACION, en la Fábrica Moreda de la empresa UNINSA, hoy ENSIDESA... a los de la Fundación, Transportes y a todo el registro de personal de la citada factoría. Ellos tuvieron mucho que ver en la creación de estos premios y en la continuidad del Salón Internacional del Cómic en 1976.

re, hicieron el resto. Tallaron el molde en madera, moldearon la arena, fundieron las estatuillas, las desmoldearon, rebabaron y pulieron, también les colocaron e hicieron las peanas. Abel Noval talló el molde, Corsino López las moldeó, Novoa, Llamazares, Salvador Tamargo y los maestros Jesús, Juanín y el propio Corsino Menéndez las fundieron, desmoldearon, rebaba-

ron y pulieron. Un trabajo totalmente desinteresado, como desinteresada fue su aportación al Salón Internacional del Cómic de 1976, cuando estuvo a punto de desaparecer por falta de apoyo económico de los organismos oficiales. Inseguridad financiera que quedó registrada y constada en el discurso inaugural de aquel Salón, el día 29 de junio de 1976.

«Para quienes no lo sepan, conviene decir públicamente que los stands de la Feria fueron levantados con las propias manos de un grupo de entusiastas de la historieta, que lograron rescatar un presupuesto para aquellos invitados. Un grupo de entusiastas que además lanza un boletín informativo para el Certamen que nos ocupa tenga un medio de comunicación, y que nos dan un ejemplo para que la penuria presente no se repita...». La verdad es que esta penuria se volvió a producir en 1990 y 1991, y el grupo EL WENDIGO una vez más tuvo que repetir actuación. Como el lector ya habrá supuesto, fue nuestro grupo, EL WENDIGO, el que se hizo acreedor a aquellas palabras.

La aportación fue mayor de lo que en el discurso se dijo, pero tampoco se le pueden pedir «peras al olmo»; la época no era muy propicia para la lisonja no oficial. EL WENDIGO se comprometió a hacer gratuitamente todos los trabajos que generara la creación del Salón, con la única condición de que el dinero existente —200.000 pesetas— se destinase íntegramente para las invitaciones de autores y expertos.

Pero EL WENDIGO, no estaba solo. Nada más iniciarse los trabajos, por amistad, algunos gijoneses se sumaron a sus filas, contribuyendo a hacer posible el ofrecimiento hecho. Poco hubiéramos podido hacer Ignacio Sánchez y yo —únicos componentes del grupo residentes en Gijón en aquella época— sino hubiéramos contado con esta decisiva ayuda. Allí estuvieron sudando el mono Miguel Isla, Santos Villa-«Santinos», el futbolista dueño de la joyería homónima y los trabajadores de la Fábrica Moreda-Gijón Calixto (soldador), Sánchez y Benjamín (mecánicos), Corsino y Juanín (maestros industriales) y alguno más, que no recuerdo (¡han pasado tantos años! espero que me perdonen). Todos trabajadores del Taller de Fundición y del Departamento de Servicios Generales.

Un recuerdo obligado

Llegado a este punto se impone hacer un poco de historia de lo que socialmente representó el grupo de personas que componían la plantilla de Fundición y posteriormente la de Servicios Generales, con las que compartí los mejores y más felices años de mi ya dilatada vida profesional (31 años le hacen pensar a uno), dentro de la Siderurgia Asturiana.

La plantilla de Fundición, conocida en el argot laboral a mediados de los años sesenta como «La China Roja», fue la punta de lanza de una serie de reivindicaciones sociolaborales que tenían como revulsivo principal, un paro de media a una hora llevado a cabo, casi diariamente, durante años. Era su protesta, su forma de expresar las condiciones insalubres en que habitualmente se desarrollaba su trabajo. Reivindicaciones que tuvieron consecuencias desastrosas para UNINSA —hoy ENSIDESA— al no ser atendidas: dieron origen al paro laboral más largo de su historia. Ocurrió en abril de 1969 y arrojó el balance de 30 días de inactividad laboral y el despido como represalia patronal, de ocho trabajadores de la Factoría de Moreda-Gijón. En cartera estuvieron para ser despedidos dieciséis trabajadores, finalmente sólo despidieron a ocho. De entre ellos recuerdo a Medio, «Pituso», «Rapaz», Acracio, «El Madreñes» y Prieto (posterior líder de la C.N.T.).

El tiempo, testigo mudo pero implacable de errores y aciertos (los primeros pocas veces aireados, si son producidos por el poder o por quienes los detentan) vino a dar la razón social y laboral, a los que con más frecuencia suelen tenerla: la clase trabajadora. La Fundición

era a todas luces insalubre y la única solución que entonces se dio fue el castigo y la represión para aquellos ocho trabajadores, que no volvieron a ser integrados en la plantilla hasta el año 1974, tras larga y dura lucha de los sindicatos en clandestinidad.

Pese al castigo las denuncias continuaron, al igual que los paros diarios. El Ministerio de Trabajo, Seguridad Social e Higiene (creo que así se denominaba entonces) siguió enviando técnicos desde Madrid, que se pasaban meses y meses haciendo comprobaciones y emitiendo informes en los que, se corroboraba la inexistencia de peligro de insalubridad. Informes un tanto extraños sabiendo que los aparatos colocados en el interior de la Fundición, con el objeto de medir la cantidad de polución existente, fueron sistemáticamente saboteados por los trabajadores. Les echaban paladas de arena procedente del desmoldeo, que había sido sometida a temperaturas superiores a los 1.300 grados centígrados. El tiempo demostró, que este tipo de arena tan frecuente en las fundiciones, era altamente peligrosa al ser mucho más activa a la hora de producir la silicosis, que la encontrada en las minas. No sólo anegaba los pulmones, también los desgarraba como consecuencia de su estado mucho más cortante. Con todo, hubo incluso un médico, con apellidos muy ilustres, que llegó a sentenciar a la vista de los informes oficiales, que el ambiente era tan bueno, que él no tendría inconveniente en llevar a vivir allí a su familia. Pese a tanto desatino e incompreensión, los trabajadores siguieron en sus trece y además, comenzaron a cambiar de táctica. Costeándolo con sus siempre mermados ingresos, acosaron a las instituciones oficiales y a la empresa, con pleito tras pleito, perdidos sistemáticamente por la Administración. Finalmente, se tuvo que reconocer que el Taller de Fundición era insalubre. La larga lista de jubilados por silicosis en el más alto grado —conseguidos por vía judicial— y la prematura muerte de alguno de ellos (Bernardo, Daniel Vega y el maestro Luis Estébanez, entre otros) era demasiada evidencia como para seguir manteniendo posturas cerriles, sumisas y egoístas. El Taller de Fundición de la Factoría de Moreda fue cerrado en 1972 y los que quedábamos en pie, esparcidos y separados a los vientos de la nueva siderurgia, que ahora los burócratas pretenden poco menos que dismantelar.

¿Vive quién no recuerda?

No quisiera dar por finalizada esta pequeña mirada por el «baúl» de mis recuerdos laborales, sin hacer mención de aquello

que algunos políticos pseudoizquierdosos parecen haber olvidado con demasiada premura. La DEMOCRACIA en España tiene sus raíces fundamentadas en determinados pilares. Igual le ocurre a los logros SOCIALES. Uno de los más sólidos se forjó en la lucha de aquellos hombres y mujeres que, como los de la citada Fundición, dijeron NO a muchos de los atropellos que la Dictadura les trataba de imponer. En esa lucha que durante decenios se llevó a cabo en el terreno laboral, en el social, ... en el humano, y Asturias fue siempre punta de lanza en el empeño. Pero la democracia no es el logro más importante conseguido con estas actuaciones. A finales de los años cincuenta y principios de los sesenta, la clase trabajadora española aún se moría, literal y físicamente de hambre. Los sueldos que se percibían por un trabajo, la mayoría de las veces infrahumano, eran de hambre, miseria y de vejez y muerte prematura. No voy a escribir que las luchas obreras abiertas y frontales, generadas maxivamente en Asturias a partir de 1958, fueron la causa principal de la evolución social que se produjo en la España de finales de los años sesenta, pero sí escribiré que tuvieron mucha influencia en ella, y por ello son acreedores a un recuerdo y un respeto por parte de aquellas personas con un mínimo de dignidad y de memoria. Nada digamos de la erosión que produjeron, en el por entonces implacable Régimen Franquista. No albergo ninguna duda al escribir que, de no ser esta actividad desarrollada en Asturias, el avance social y la Democracia, se hubieran retrasado un periodo de tiempo cuya dimensión hoy resulta imposible de calibrar. Claro que es muy posible, que también entonces alguien desde el poder, las hubiera calificado de «bataillitas»... Por que sé que les debo una parte importante de mi actual estatus social, por que lo recuerdo, por que estoy vivo: ¡¡GRACIAS!!

Retorno a la narración central

después de este pequeño inciso —homenaje-recuerdo, se impone la vuelta al hilo central, a los Premios Haxtur.

Una vez fundidas las figuras, fueron mostrados al público en el escaparate de la Librería Musidora durante la celebración del Certamen de Comics de 1976.

Oficialmente nunca fueron instituidos. En su lugar, gracias a la labor disuasora y eficaz efectuada por Francisco de la Fuente y a la personalidad de Isaac del Rivero, siempre dispuesto a dejarse llevar hacia el lugar hacia donde le conduzca el viento reinante, se instituyeron otros con claros aires del Ampurdán. De allí procedían las

principales editoriales de comics de España. Se establecieron los Premios Freixas, en homenaje al autor catalán desaparecido por aquella fechas y se olvidaron los asturianos Premios Haxtur.

La figuras tan amorosamente creadas y fundidas fueron guardadas celosamente en espera de vientos más propicios. Estos no se producirían hasta la creación del «Salón Internacional del Cómic Ciudad de Oviedo». En su segunda edición, dado que los del equipo EL WENDIGO fuimos en asesoramiento pieza fundamental del mismo, propusimos a la dirección la instauración de estos premios. Aceptan, y en 1985 se otorgan por vez primera.



